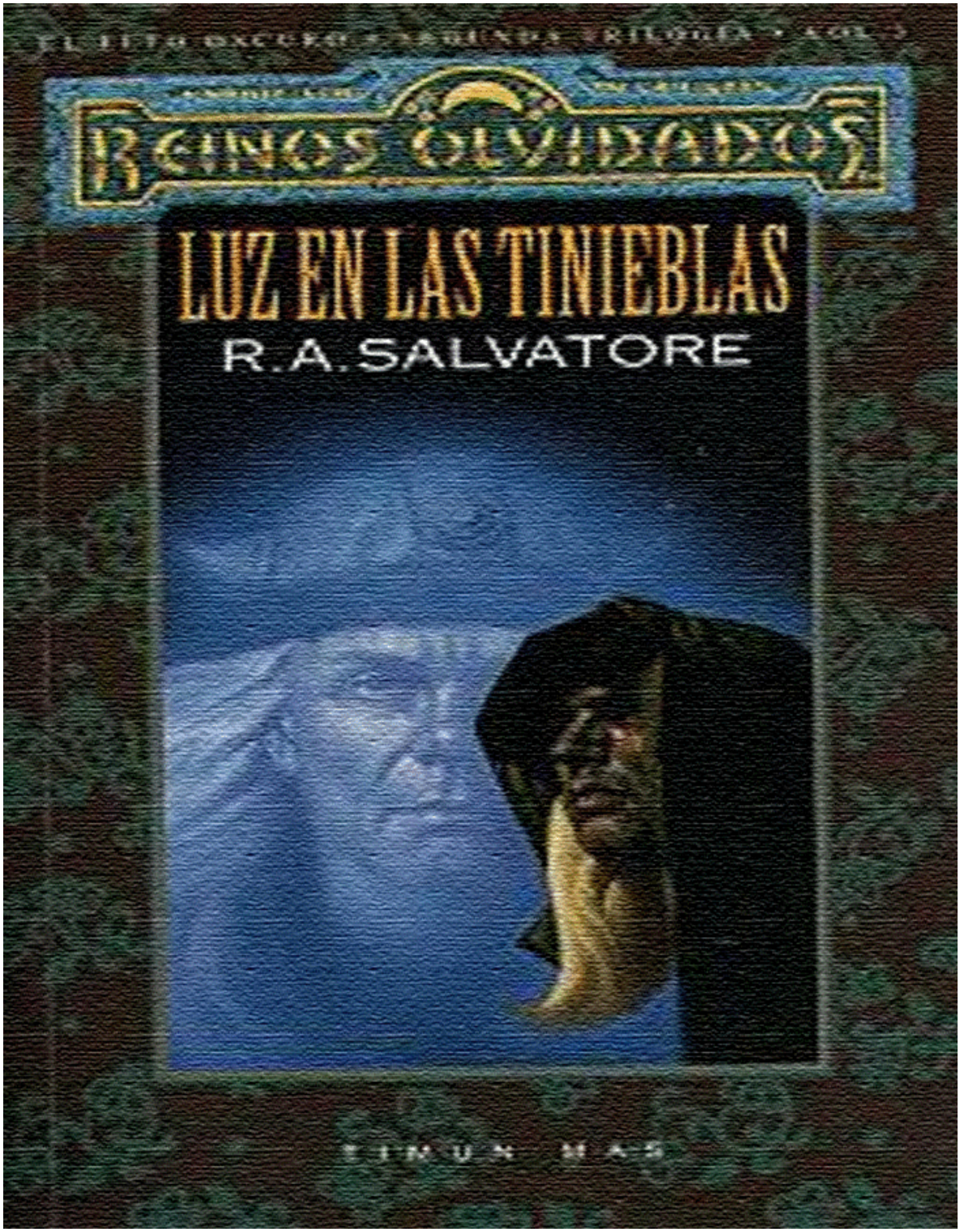
EL ELFO OSCURO II, LUZ EN LAS TINIEBLAS

R. A. Salvatore



LIBROdot.com
http://www.librodot.com

Prólogo

Era hermosa, tenía un cuerpo bonito, piel blanca y un espeso y lustroso cabello que le caía hasta la mitad de la espalda desnuda. Mostraba y ofrecía sus encantos sin pudor, descaradamente, y lo acariciaba suave, muy suavemente. Los pequeños dedos se deslizaron, cosquilleantes, por su mejilla, su barbilla, su cuello.

Todos los músculos del cuerpo se le pusieron tensos, luchó por controlarse, por resistir a su seducción con toda la fuerza de voluntad que le restaba después de tantos años.

Ni siquiera sabía por qué seguía resistiéndose; no recordaba de manera consciente qué promesas del otro mundo, el mundo real, estarían sustentando su obstinación. ¿Qué estaba «bien» y «mal» en este sitio? ¿Cuál sería el precio del placer?

¿Qué más tenía que dar?

El suave roce continuaba, relajando sus músculos temblorosos, poniéndole la piel de gallina allí donde los dedos lo tocaban. Lo incitaban. Lo instaban a rendirse.

Rendirse.

Sintió que perdía la fuerza de voluntad, en oposición a su tenacidad. No había razón para resistirse. Podría tener sábanas suaves y una cama cómoda; podría librarse del hedor, el pestilente tufo al que no se había acostumbrado ni siquiera con el paso de los años. Ella podía hacerlo con su magia. Se lo había prometido.

A punto de rendirse, entrecerró los ojos y sintió el continuo roce de su caricia aún con mayor intensidad que antes.

Entonces la oyó gruñir; un sonido salvaje, bestial.

Miró detrás de ella. Se encontraban al borde de un risco, uno de los incontables picos que salpicaban el accidentado terreno que ondulaba y se sacudía como si fuera algo vivo que respirara, que se riera, burlándose de él. Estaban a gran altura, lo sabía. El barranco que se abría al pie del risco era ancho y, sin embargo, apenas alcanzaba a ver medio metro más allá del borde. El paisaje se perdía en la perpetua y bullente niebla que semejaba un sudario gris.

El Abismo.

Ahora fue él quien gruñó, pero no fue un sonido salvaje ni primitivo, sino de raciocinio, de moralidad, de esa minúscula chispa que restaba en él de lo que había sido una vez. La agarró de la mano y la obligó a apartarla girándola, retorciéndosela. La fuerza con que ella se resistió confirmó lo que recordaba, ya que era una fuerza sobrenatural que iba mucho más allá de lo que correspondía a aquel cuerpo femenino.

Con todo, él era más fuerte y la obligó a retirar la mano; después clavó su mirada en ella.

Su espesa melena se agitó levemente, y uno de los diminutos cuernos blancos asomó entre el cabello.

-No lo hagas, querido mío -ronroneó. El peso de su súplica estuvo a punto de quebrantarlo. Al igual que ocurría con su fuerza física, en su voz había más poder de lo que sería natural. Era un conducto de la seducción, del engaño, de la gran y definitiva mentira que era este lugar.

Al tiempo que un grito salía de sus labios, la empujó hacia atrás con todas sus fuerzas, arrojándola por el borde del risco.

Unas inmensas alas, semejantes a las de los murciélagos, se desplegaron en la espalda de la súcubo, que flotó en el aire y se rió de él de manera que su boca abierta dejó a la vista unos horribles colmillos que se habrían hincado en su garganta. Siguió riéndose, y él supo que aunque se había resistido no había vencido ni vencería nunca. Casi lo había sometido esta vez; había estado mucho más cerca de lograrlo que la anterior, y la próxima aún lo estaría más. Y por ello se reía y se mofaba de él. ¡Siempre igual!

Comprendió que había sido una prueba, que siempre lo había sido. Y supo quién lo había preparado; por ello no se sorprendió cuando el látigo se descargó sobre su espalda y lo hizo doblar en dos. Intentó buscar refugio, sintió el intenso y creciente calor a su alrededor, pero sabía que no había escapatoria para él.

Un segundo latigazo lo hizo gatear hacia el filo de la cornisa. Llegó el tercer trallazo y, agarrándose al borde del risco, gritó y se arrojó al vacío con intención de precipitarse al fondo del barranco, de estrellar su forma corpórea contra las rocas, ansiando morir.

Errtu, el gran balor, con sus tres metros y medio de estatura, su musculoso cuerpo y su piel escamosa de color rojo oscuro, avanzó despreocupadamente hacia el borde de la cornisa y se asomó. Sus ojos, acostumbrados a ver a través de las nieblas del Abismo desde el principio de los tiempos, buscaron el cuerpo que caía, y lo atraparon.

Ahora caía más despacio, y a continuación se frenó por completo. Empezó a elevarse, atrapado en la red telequinética que el amo iba recogiendo. El látigo lo esperaba, y el siguiente trallazo lo sumergió, afortunadamente, en la inconsciencia.

Errtu no recogió las cuerdas del látigo, y usó la misma energía telequinética para enroscarlas alrededor de su víctima, atándola firmemente. Después volvió la vista hacia la súcubo y asintió con la cabeza. Lo había hecho bien hoy.

La diablesa babeó a la vista de la inconsciente figura; quería darse un festín, y, a su entender, la mesa estaba puesta y esperándola. Un aleteo la llevó de vuelta a la cornisa, y se aproximó con cautela, buscando un hueco en las defensas del balor.

Errtu la dejó que se acercara, y entonces dio un leve tirón al látigo. La víctima se retiró con un extraño salto, desapareciendo tras las llamas perpetuas del balor, que dio un paso hacia un lado poniendo su corpulenta figura entre la víctima y la diablesa.

-Lo necesito -gimió ésta, mientras se acercaba un poco más, medio caminando medio volando. Sus manos, engañosamente delicadas, se extendieron y se cerraron en el cargado aire plomizo. La súcubo temblaba y jadeaba.

Errtu se apartó a un lado, y ella se aproximó más.

Sabía que el balor la estaba engatusando, burlándose de ella, pero era incapaz de marcharse teniendo ante sí a esta indefensa criatura. Gimió, pues sabía que iba a ser castigada, pero no podía contenerse.

Dando un pequeño rodeo, sobrepasó al balor; volvió a gemir mientras sus pies se aferraban con firmeza al suelo para poder lanzarse sobre la víctima tendida boca abajo y probarla al menos una vez antes de que Errtu la rechazara.

El brazo del balor se adelantó velozmente, armado con una espada de energía que soltaba descargas. La levantó y pronunció una orden; el suelo se sacudió con el tremor de un trueno.

La súcubo esperó y luego se apartó de un salto; se dirigió hacia el borde de la cornisa, y echó a volar al tiempo que chillaba. El rayo de Errtu se descargó en su espalda y la lanzó dando tumbos por el aire; llegó a bastante profundidad del barranco antes de lograr recuperar el control.

En la cornisa del risco, Errtu olvidó por completo a la diablesa. El balor pensaba en su prisionero, siempre en él. Disfrutaba atormentando al miserable, pero tenía que domeñar sus bestiales instintos de manera constante. No podía destruirlo ni llegar muy lejos en sus torturas o, en caso contrario, no le serviría para sus propósitos. Era un ser, sólo uno; y, comparado con la promesa de libertad para volver a caminar por el plano material, no resultaba un precio muy alto.

Únicamente Drizzt Do'Urden, el elfo oscuro renegado, el que lo había desterrado al Abismo cien años, podía proporcionarle esa libertad. Y Errtu creía que el drow lo haría a cambio del miserable prisionero.

El balor giró la astada y simiesca cabeza para mirar por encima del macizo hombro. Las llamas que lo rodeaban ardían bajas ahora, contenidas a duras penas, como su cólera. Paciencia, se recordó el balor. El miserable prisionero era valioso y tenía que preservarlo.

El momento se acercaba, lo sabía. Podría hablar con Drizzt Do'Urden antes de que pasara otro año en el plano material. Errtu había entrado en contacto con la bruja, y ésta entregaría su mensaje.

Entonces el balor, uno de los verdaderos tanar'ris entre los mayores demonios de los planos inferiores, quedaría libre. Entonces Errtu podría destruir al miserable prisionero, a Drizzt Do'Urden y a todos los seres que el drow renegado amaba.

Paciencia.

Primera parte

Viento y espuma

Seis años. No demasiado tiempo en la vida de un drow y, sin embargo, contando los meses, las semanas, los días, las horas, me parece que hubiera estado lejos de Mithril Hall cien veces ese tiempo. Había quedado atrás otra existencia, otro estilo de vida, un mero tramo hacia...

¿Hacia dónde? ¿Hacia qué?

Mi recuerdo más vivo de Mithril Hall es alejarme de allí cabalgando con Catti-brie a mi lado; es el mirar atrás, por encima de las finas columnas de humo elevándose sobre las casas de Piedra Alzada, a la montaña llamada Cuarto Pico. Mithril Hall era el reino de Bruenor, su hogar; y Bruenor era uno de mis amigos más queridos. Pero no era mi hogar, nunca lo había sido.

No pude explicarlo entonces, y sigo sin poder hacerlo. Todo tendría que haber ido bien allí después de la derrota del ejército drow invasor. Mithril Hall compartía prosperidad y amistad con todas las comunidades vecinas, era parte de un conjunto de reinos con capacidad para proteger sus fronteras y alimentar a sus menesterosos.

Mithril Hall era todo eso, pero no el hogar. No para mí, y tampoco para Catti-brie. Y, así, tomamos el camino y cabalgamos hacia el oeste, a la costa, a Aguas Profundas.

Nunca discutí con Catti-brie -aunque ella esperaba que lo hiciera- su decisión de abandonar Mithril Hall. Éramos de la misma opinión. En realidad nunca volcamos nuestro corazón en el reino subterráneo; habíamos estado demasiado ocupados derrotando a los enemigos que lo dirigían entonces, en volver a abrir las minas enanas, en viajar a Menzoberranzan, y en combatir a los elfos oscuros que habían atacado Mithril Hall. Una vez terminado todo, parecía haber llegado el momento de asentarse, de descansar, de narrar y ampliar la historia de nuestras aventuras. Si Mithril Hall hubiera sido nuestro hogar antes de los combates nos habríamos quedado. Pero después de las contiendas, de las calamidades... Era demasiado tarde, tanto para Catti-brie como para mí. Mithril Hall era el lugar de Bruenor, no el nuestro. Estaba marcado con las cicatrices de la guerra, y en él tuve que enfrentarme de nuevo con el legado de mi oscura ascendencia; era el arranque del camino que me condujo de vuelta a Menzoberranzan.

Era el lugar donde Wulfgar había muerto.

Catti-brie y yo juramos que regresaríamos a él algún día, y lo haríamos, ya que Bruenor estaba allí; y también Regis. Pero Catti-brie supo ver la verdad: nunca se quita el olor de la sangre impregnada en las piedras, y, si estabas allí cuando se derramó esa sangre, el constante aroma evoca recuerdos demasiados dolorosos para vivir con ellos.

Seis años, y echaba de menos a Bruenor y a Regis, a Cepa Garra Escarbadora, e incluso a Berkthgar el Intrépido, *que gobierna en Piedra Alzada. Echaba de menos mis viajes a la maravillosa Luna Plateada; y ver amanecer desde uno de los numerosos riscos del Cuarto Pico. Ahora cabalgo sobre las olas a lo largo de la Costa de la Espada, con el viento y la espuma azotándome el rostro. Por techo tengo los bancos de nubes y el dosel de estrellas; por suelo, el crujiente maderamen de un barco veloz y deslucido por los elementos; y, más allá, el manto azul, liso y calmo, encrespado y agitado, siseando bajo la lluvia y estallando con el salto en el aire de una ballena.*

¿Es éste mi hogar? No lo sé. Supongo que será otro tramo más, pero ignoro si en realidad hay algún camino que me conduzca a un lugar al que llamar mi casa.

No es que piense en ello muy a menudo, porque me he dado cuenta de que no me importa. Si este camino, esta serie de etapas, no conduce a ninguna parte, entonces que así sea. Lo recorro con amigos, así es que tengo mi hogar.

Drizzt Do'Urden

1

El Duende del Mar

Drizzt Do'Urden estaba al mismo borde del bauprés, lo más lejos que podía llegar, agarrado fuertemente con una mano a una jarcia del cuarto foque. El navío era muy marinero, perfecto en equilibrio y lastre, y contaba con una tripulación fantástica, pero ese día el mar estaba encrespado, y el *Duende del Mar* surcaba las olas, cabeceando, a toda vela, levantando gran cantidad de espuma.

A Drizzt no le importaba. Por el contrario, le encantaba el contacto del viento y la espuma, el olor del salitre. Esto era la libertad: volar, surcar el agua, saltar sobre las olas. El espeso cabello blanco de Drizzt se agitaba con la brisa, ondeando a su espalda al igual que su capa verde, secándose casi al mismo tiempo que el agua lo mojaba. Las blancas manchas de sal, reseca y encostrada, no deslucían el lustre de su negra piel, que brillaba con la humedad. Sus ojos, de color violeta, oteaban el horizonte y chispearon de júbilo al captar un atisbo de las velas del barco que perseguían.

Drizzt sabía que le darían alcance, pues no había navío al norte de Puerta de Baldur que superara a la nave del capitán Deudermont, el *Duende del Mar*. Era una goleta de tres mástiles, de nuevo diseño, ligera, estilizada, y muy manejable. La carabela que perseguían, con los aparejos de cruz, podía alcanzar una buena velocidad en línea recta, pero cada vez que el navío más pesado alteraba su curso, por poco que fuera, el *Duende del Mar* acortaba camino por el ángulo interior y le ganaba terreno, una y otra vez.

Era lo que se suponía que tenía que hacer. Construida por los mejores técnicos navales y hechiceros de Aguas Profundas y patrocinada por los Señores de dicha ciudad, la goleta era una cazadora de piratas. Drizzt se había sentido muy emocionado cuando se enteró de la buena fortuna de su viejo amigo, Deudermont, con quien había navegado desde Aguas Profundas hasta Calimshan en persecución de Artemis Entreri cuando el asesino capturó a Regis, el halfling. Aquella travesía, en particular el combate en el canal de Asavir, donde el capitán Deudermont había derrotado -con no poca ayuda de Drizzt y sus compañeros- a tres barcos piratas, incluida la nave insignia del notorio Dankar, había llamado la atención de marinos y mercaderes a todo lo largo de la Costa de la Espada. Cuando los Señores de Aguas Profundas hubieron terminado esta goleta, ofrecieron su mando a Deudermont. El capitán adoraba a su pequeño barco de dos mástiles, el primer *Duende del Mar,* pero ningún marino se habría podido resistir a esta belleza. Deudermont aceptó el nombramiento y ellos le concedieron el derecho de bautizar la embarcación y de escoger su tripulación.

Drizzt y Catti-brie habían llegado a Aguas Profundas poco después de este suceso. La siguiente vez que el *Duende del Mar* hizo escala en el gran puerto de la ciudad costera y Deudermont se encontró con sus viejos amigos, no dudó en incorporarlos a su tripulación de cuarenta marineros. De eso hacía seis años y veintisiete travesías. Entre aquellos que controlaban las rutas de la Costa de la Espada, sobre todo entre los propios piratas, la goleta se había convertido en un azote. Treinta y siete batallas victoriosas, y seguía navegando.

Ahora estaba a la vista la número treinta y ocho.

La carabela los había avistado, aunque estaba demasiado lejos para distinguir el pabellón de Aguas Profundas. Eso poco importaba, ya que ninguna otra nave tenía el diseño distintivo del *Duende del Mar,* con los tres mástiles y sus ondeantes velas latinas triangulares. Los aparejos de cruz de la carabela se desplegaron totalmente, y la persecución se encontró en pleno apogeo.

Drizzt estaba en la punta del bauprés, con un pie sobre la cabeza de león del ariete, disfrutando cada segundo. Sentía el poderío del mar corcoveando bajo él, el azote del viento y la espuma. Escuchaba la música, clara y fuerte, pues varios de los tripulantes del *Duende del Mar* eran juglares, y cada vez que se iniciaba una persecución tomaban sus instrumentos y tocaban canciones animosas que enardecían el espíritu.

-¡Dos mil! -gritó Catti-brie desde la atalaya. Era la distancia que todavía tenían que salvar. Cuando su cálculo llegara a quinientos, la tripulación se situaría en sus puestos de combate, tres de los marineros en la gran balista montada sobre un pivote en lo alto de la cubierta volante, en la popa del *Duende del Mar;* dos en las ballestas giratorias, más pequeñas, montadas en las esquinas delanteras del puente. Drizzt se uniría a Deudermont en el timón, para coordinar el combate cuerpo a cuerpo. La mano libre del drow fue hacia una de sus cimitarras al pensar en ello. El *Duende del Mar* resultaba un enemigo temible a distancia. Disponía de arqueros de primera categoría, de un equipo de balistas muy diestro, de un hechicero particularmente desagradable, un invocador repleto de bolas de fuego y descargas de rayos, y, por supuesto, de Catti-brie con su mortal arco, *Taulmaril,* el *Buscador de Corazones.* Pero donde el *Duende del Mar* resultaba verdaderamente mortífero era en la lucha cuerpo a cuerpo, cuando Drizzt, junto con su compañera felina, *Guenhwyvar,* secundados por los otros guerreros avezados, podían entrar en acción.

-¡Mil ochocientos! -anunció Catti-brie. Drizzt asintió ante la confirmación de su velocidad, aunque el avance era realmente asombroso. El *Duende del Mar* navegaba más rápido que nunca, y Drizzt se preguntó si la quilla estaría siquiera mojada.

El drow metió la mano en un bolsillo, buscando la figurilla mágica que utilizaba para invocar a la pantera del plano astral, sin estar seguro de si debería llamarla o no esta vez. *Guenhwyvar* había pasado a bordo casi toda la semana anterior, cazando los centenares de ratas que amenazaban con acabar con los víveres almacenados en el barco, y probablemente estuviera exhausta.

-Sólo si te necesito, amiga mía -susurró Drizzt. El *Duende del Mar* viró bruscamente a estribor, y Drizzt tuvo que agarrarse a la jarcia con las dos manos. Recuperó el equilibrio y permaneció en silencio, con la mirada prendida en el horizonte, en la nave de aparejo de cruz que aumentaba de tamaño de minuto en minuto. El drow se concentró, preparándose mentalmente para la inminente batalla. Se sumergió en el siseo y el chapoteo de agua bajo sus pies, en la animosa música que hendía el viento, en los avisos de Catti-brie.

Mil quinientos, mil.

-¡Alfanje negro, bordeado en rojo! -gritó la joven cuando, merced al catalejo, pudo distinguir el dibujo del ondeante pabellón de la carabela.

Drizzt no conocía la insignia ni le importaba. La carabela era un barco pirata, uno de los muchos que habían sobrepasado los límites de las aguas jurisdiccionales de Aguas Profundas. Como en cualquier zona marítima con rutas comerciales, siempre había habido piratas en la Costa de la Espada. Hasta hacía unos pocos años, sin embargo, los corsarios habían sido en cierto modo cívicos y habían obedecido unos códigos de conducta específicos. Cuando Deudermont había derrotado a Dankar en el canal de Asavir, había dejado que el pirata se marchara. Era la costumbre, el acuerdo tácito.

Pero eso había cambiado. Los corsarios del norte se habían vuelto más osados y brutales. Los barcos ya no eran saqueados simplemente, sino que sus tripulantes, sobre todo si había alguna mujer a bordo, eran torturados y asesinados. Se habían encontrado muchos cascos de embarcaciones destrozados y a la deriva en las aguas territoriales de Aguas Profundas. Los piratas se habían pasado de la raya.

A Drizzt, Deudermont y toda la tripulación del *Duende del Mar* se les pagaba generosamente por su trabajo, pero el oro no era el motivo de que todos, del primero al último, hombre o mujer (con la posible excepción del hechicero, Robillard) persiguieran piratas.

Lo hacían por las víctimas.

-¡Quinientos! -anunció Catti-brie.

Drizzt salió de su abstracción y miró la carabela. Ahora podía ver a los hombres corriendo por las cubiertas, disponiéndose para el combate, como un ejército de hormigas. Drizzt comprendió que superaban en número a la tripulación del *Duende del Mar*, posiblemente en dos a uno, y que la carabela iba fuertemente armada. Llevaba una catapulta de buen tamaño en la cubierta de popa, y era muy probable que en la cubierta inferior hubiera una balista, dispuesta a disparar a través de las escotillas abiertas.

El drow asintió y se volvió de cara a la cubierta. Los hombres de la dotación de las ballestas y la balista instaladas en el puente estaban en sus puestos; muchos tripulantes se alineaban en la batayola, probando la tensión de sus arcos largos. Los juglares seguían tocando y no lo dejarían hasta que empezara el abordaje. Arriba, por encima del puente, Drizzt divisó a Catti-brie, con *Taulmaril* en una mano y el catalejo en la otra. Le silbó, y ella respondió agitando la mano, con evidente excitación.

Era de esperar, con la persecución, el viento, la música y la certeza de que estaban realizando un buen trabajo. Con una ancha sonrisa, el drow regresó a lo largo del bauprés y pasó por encima de la batayola para reunirse con Deudermont en el timón. Reparó en Robillard, el hechicero, sentado al borde de la cubierta de popa, y con aspecto de estar aburrido, como siempre. De vez en cuando movía una mano en dirección al palo mayor. Robillard llevaba un anillo grande en esa mano, un aro de plata con un diamante engastado, y el destello que emitió ahora no era sólo producto del reflejo de la luz. Con cada gesto del hechicero, el anillo liberaba magia, lanzando una fuerte ráfaga de aire a las ya hinchadas velas. Drizzt oyó el crujido de protesta del palo mayor, y ello le dio idea de la increíble velocidad que llevaban.

-Carrackus -comentó el capitán Deudermont tan pronto como el drow estuvo a su lado-. Alfanje negro bordeado en rojo.

Drizzt lo miró con curiosidad, ya que el nombre le era desconocido.

-Solía navegar con Dankar -explicó Deudermont-. Era el piloto de la nave insignia pirata. Se encontraba entre los que combatimos en el canal de Asavir.

-¿Fue capturado? -preguntó Drizzt.

-No. -Deudermont sacudió la cabeza-. Carrackus es un pellejudo, un troll marino.

-No lo recuerdo.

-Tiene propensión a quitarse de en medio cuando hay jaleo -repuso Deudermont-. Probablemente se lanzó por la borda y se sumergió en las profundidades tan pronto como Wulfgar hizo virar nuestro barco para embestir el suyo.

Drizzt recordaba el incidente, el increíble tirón de su fuerte amigo que hizo girar en redondo sobre su popa al primer *Duende del Mar*, justo en las narices de los sorprendidos piratas.

-Sin embargo Carrackus estaba allí -continuó Deudermont-. Parecer ser que fue él quien rescató a Dankar en su barco averiado cuando lo dejé a la deriva en las aguas costeras de Memnon.

-¿Y sigue el pellejudo aliado con Dankar? -preguntó Drizzt.

Deudermont asintió con gesto sombrío. Las implicaciones eran obvias. Dankar no podía ir personalmente tras el molesto *Duende del Mar* porque a cambio de su libertad había jurado no vengarse de Deudermont, pero tenía otros medios para ajustar cuentas con sus enemigos: contaba con muchos aliados como Carrackus que no estaban atados por una promesa.

Drizzt supo en ese momento que necesitarían a *Guenhwyvar, y* sacó la exquisita figurilla del saquillo donde la guardaba. Observó atentamente a Deudermont. Era un hombre alto, de porte erguido, delgado pero musculoso, con el cabello canoso y la barba pulcramente recortada. De costumbres refinadas, vestía de manera impecable, tanto si se encontraba en

tierra en un fastuoso baile como si estaba en alta mar. Ahora podía leerse la tensión en sus ojos, tan claros que parecían reflejar los colores que había a su alrededor en lugar de tener tonalidad propia. Durante muchos meses habían corrido rumores de que los piratas se estaban organizando contra el *Duende del Mar*. Con la confirmación de que la carabela era aliada de Dankar, Deudermont no tenía ya duda alguna de que aquello era algo más que un encuentro casual.

Drizzt volvió a mirar a Robillard, que ahora estaba apoyado sobre una rodilla, con los brazos extendidos y los ojos cerrados, sumido en una profunda concentración. El drow comprendía ahora la razón de que Deudermont los hubiera hecho ir a una velocidad tan temeraria.

Al cabo de un momento, una cortina de niebla se alzó alrededor del *Duende del Mar y* veló la silueta de la carabela, que se hallaba ya a unos cien metros de distancia. Un fuerte chapoteo les indicó que la catapulta había empezado a disparar. Pasado un instante, se produjo una llameante explosión delante de ellos, y se disipó en una nube de vapor siseante cuando la nave y la cortina de niebla defensiva la atravesaron veloces.

-Tienen un hechicero -comentó Drizzt.

-No me sorprende -repuso Deudermont, que se volvió hacia Robillard-. Mantén las medidas defensivas -ordenó-. ¡Podemos alcanzarlos con la balista y los arcos!

-Que os divirtáis -respondió el hechicero secamente.

Deudermont se las arregló para sonreír a pesar de su evidente tensión.

-¡Proyectil! -gritó una voz, coreada por varias más, desde la proa. De manera instintiva, Deudermont giró el timón, y el *Duende del Mar* se inclinó a sotavento tan pronunciadamente que Drizzt temió que zozobraran.

En ese mismo momento, el drow oyó un golpe de viento a su derecha cuando el proyectil de la enorme balista pasó como una exhalación y en su recorrido partió un cabo y rozó en el borde de la cubierta de popa, justo al lado del sorprendido Robillard, para luego rebotar y acabar por abrir un pequeño agujero en la vela sobremesana.

-Asegurad ese cabo -ordenó Deudermont fríamente.

Drizzt ya se dirigía hacia allí, moviéndose a una velocidad increíble. Agarró al chasqueante cabo y lo ató rápidamente, tras lo cual se subió a la batayola al tiempo que el *Duende de Mar* se enderezaba. El drow miró hacia la carabela, que ahora se encontraba apenas a cincuenta metros más adelante, por estribor. El agua entre los dos veleros bullía violentamente; las blancas crestas de las olas escupían agua que el ventarrón levantaba en finas rociadas.

La tripulación de la carabela no reparó en este detalle, así que tensó sus arcos y empezó a disparar, pero incluso las saetas más pesadas de las ballestas fueron desviadas al chocar contra el muro de viento que Robillard había interpuesto entre ambas embarcaciones.

Los arqueros del *Duende del Mar*, acostumbrados a estas tácticas, se abstuvieron de disparar. Catti-brie se encontraba por encima del muro de viento, del mismo modo que lo estaba el arquero apostado en la atalaya del otro barco; era un feo gnoll de más de dos metros de altura, con una cara que más parecía canina que humana.

La monstruosa criatura soltó primero su flecha, un buen tiro que se hundió profundamente en el palo mayor, un palmo más abajo del lugar donde Catti-brie estaba encaramada. El gnoll se agachó tras la protección de madera de la atalaya para aprestar otra flecha.

Sin duda la obtusa criatura se creía a salvo, ya que no conocía las cualidades de *Taulmaril*.

Catti-brie se lo tomó con calma, manteniendo firme la mano mientras el *Duende del Mar* se aproximaba a la carabela.

Treinta metros.

Su flecha salió volando como un rayo, dejando tras de sí una estela de chispas plateadas, y atravesó la débil protección de la atalaya de la carabela como si fuera una hoja de viejo pergamino. Por el aire saltaron astillas y el desafortunado vigía; el condenado gnoll lanzó un chillido, rebotó contra la verga del palo mayor, y cayó de cabeza al mar, donde se hundió en medio de un gran chapuzón; los barcos lo dejaron atrás rápidamente.

Catti-brie volvió a disparar, apuntando hacia abajo, a la dotación de la catapulta. Alcanzó a uno de los marineros, un bruto semiorco a juzgar por su aspecto, pero la catapulta disparó su carga de brea ardiente.

Por fortuna, los artilleros de la carabela no habían calculado bien la velocidad del *Duende del Mar* y la goleta pasó por debajo de la bola de brea y se encontraba muy lejos de aquel punto cuando el proyectil cayó al agua emitiendo un fuerte siseo.

Deudermont pilotó la goleta en paralelo con la carabela, a menos de veinte metros de distancia. De pronto cesó el ventarrón que arremolinaba las aguas del estrecho canal entre ambos barcos, y los arqueros del *Duende del Mar* dispararon muchas flechas que llevaban en la punta un poco de brea prendida.

Catti-brie disparó a la propia catapulta en esta ocasión, y la flecha encantada abrió una profunda grieta a lo largo del brazo de lanzamiento. La mortífera balista del *Duende del Mar aceitó* con un pesado proyectil justo en la línea de flotación de la carabela.

Deudermont giró el timón a babor, virando en ángulo, satisfecho con el resultado de la pasada. Más proyectiles, muchos de ellos incendiarios, volaron de un barco a otro antes de que Robillard creara una cortina de niebla encubridora detrás de la popa del *Duende del Mar.*

El hechicero de la carabela lanzó un rayo justo al centro de la niebla. Aunque la descarga se dispersó en parte, chisporroteó todo alrededor de la goleta, haciendo que varios hombres se fueran de bruces a la cubierta.

Drizzt, con el cabello ondeando violentamente por la onda expansiva del rayo, se inclinó bastante sobre la batayola en un esfuerzo por ver la cubierta de la carabela; divisó al hechicero en el entrepuente, cerca del palo mayor. Antes de que el *Duende del Mar*, que ahora avanzaba perpendicularmente al barco pirata, estuviera demasiado lejos, el drow recurrió a los poderes innatos de su raza y creó un globo de oscuridad impenetrable que lanzó sobre el hombre.

Apretó el puño cuando vio el globo que se desplazaba por la cubierta de la carabela, pues había dado en el blanco y tenía atrapado al hechicero. Lo seguiría y lo cegaría hasta que hallara algún modo de contrarrestar la magia. Lo que es más, la esfera de tres metros de oscuridad delataba claramente la posición del peligroso hechicero.

-¡Catti-brie! -llamó el drow.

-¡Lo tengo! -contestó ella, y *Taulmaril* zumbó dos veces consecutivas, lanzando dos estelas plateadas al centro de la bola de oscuridad.

El globo continuó moviéndose. Catti-brie no había acertado al hechicero, pero no cabía duda de que ella y Drizzt le habían dado al mago algo en que pensar.

Otro proyectil de balista surcó el aire desde el *Duende del Mar y* pasó zumbando sobre la proa de la carabela; acto seguido, una bola de fuego lanzada por Robillard explotó en el aire delante de la nave. La carabela, un navío pesado y que ya no contaba con su hechicero, se precipitó directamente en el radio de las explosiones. Cuando la bola de fuego desapareció, los dos mástiles de aparejo de cruz estaban envueltos en llamas como dos velas gigantescas en mar abierto.

La carabela intentó responder con su catapulta, pero las flechas de Catti-brie habían hecho su trabajo y el brazo de lanzamiento se partió en dos tan pronto como la dotación lo flexionó con la manivela y no pudo aguantar la tensión.

Drizzt volvió presuroso al timón.

-¿Otra pasada? -preguntó a Deudermont.

-No hay tiempo para eso -respondió el capitán mientras sacudía la cabeza-. Y menos aún para detenernos y abordarla.

-¡A dos mil metros! ¡Dos barcos! -anunció Catti-brie.

Drizzt miró a Deudermont con franca admiración.

-¿Más aliados de Dankar? -preguntó, aunque ya sabía la respuesta.

-La carabela sola no podía derrotarnos -añadió el avezado capitán-. Carrackus lo sabe, y también lo sabe Dankar. Era la que nos iba a llevar hasta los otros.

-Pero navegamos demasiado rápido para esa táctica -razonó el drow.

-¿Estás listo para luchar? -preguntó Deudermont con malicia.

Antes de que Drizzt pudiera contestar, el capitán hizo una brusca maniobra y el *Duende del Mar* viró a estribor hasta ponerse delante de la carabela, que había perdido velocidad. Las velas cuadradas de los masteleros ardían y la mitad de la tripulación se afanaba en reparar el aparejo para, al menos, conseguir que siguiera navegando a media vela. Deudermont realizó un viraje para interceptar a la nave, cruzando por delante de la proa, en lo que los arqueros llamaban un «barrido de arco».

La dañada carabela no podía maniobrar para alejarse del peligro. Su hechicero, aunque cegado, había mantenido el aplomo suficiente para crear un muro de espesa niebla, la táctica habitual y efectiva en el litoral.

Deudermont calculó el rumbo con cuidado, con intención de situar al *Duende del Mar* justo al borde de la niebla y las aguas agitadas para llegar tan cerca de la carabela como fuera posible. Ésta sería la última pasada, y tenía que resultar devastadora o, de otro modo, la carabela estaría en condiciones de participar en la lucha con las otras dos naves, que se acercaban a gran velocidad.

De la cubierta del velero de aparejo de cruz llegó un destello, una chispa luminosa que contrarrestó el conjuro de oscuridad de Drizzt.

Desde su aventajada posición en la atalaya, por encima de la defensa mágica, Catti-brie lo vio. La atención de la joven ya estaba enfocada en el globo de oscuridad cuando el hechicero salió de él. El hombre de la túnica inició de inmediato la salmodia para arrojar un conjuro devastador en el camino del *Duende del Mar* antes de que cruzara ante la proa de la carabela, pero sus labios sólo habían pronunciado dos palabras cuando sintió un tremendo golpe en el pecho y oyó partirse las tablas de la cubierta a su espalda. Bajó la vista hacia la sangre que empezaba a gotear sobre la cubierta y notó que las rodillas le fallaban; se encontró sentado y después tumbado, y luego todo se volvió negro.

La cortina de niebla que el hechicero había creado se desvaneció.

Robillard lo vio, comprendió lo que significaba, y dio una palmada con la que lanzó dos rayos gemelos que cruzaron la cubierta de la carabela y se descargaron sobre los mástiles, partiéndolos; éstos cayeron y mataron a muchos piratas. El *Duende del Mar* cruzó delante de la carabela, y los arqueros dispararon sus flechas. Lo mismo hicieron los hombres encargados de la balista, pero esta vez no lanzaron un proyectil largo, sino un dardo recortado y desequilibrado que arrastraba tras de sí una cadena jalonada con arpeos de múltiples ganchos. El artilugio giró en el aire mientras lo surcaba, enganchando muchos cabos y enredando el aparejo de la carabela.

Otro proyectil, uno vivo, trescientos kilos de pantera ágil y musculosa, salió lanzado desde el *Duende del Mar* cuando cruzaba ante la proa y llegó al bauprés de la carabela.

-¿Ya estás preparado, drow? -gritó Robillard, que, por primera vez desde que había empezado la batalla, daba señales de excitación.

Drizzt asintió con la cabeza y señaló a sus compañeros de lucha, la veintena de veteranos que componían la dotación de abordaje del *Duende del Mar*. Se aproximaron, presurosos, hacia el mago desde todos los sectores del barco al tiempo que arrojaban sus arcos y desenvainaban las armas para la lucha cuerpo a cuerpo. Para cuando Drizzt, a la cabeza del

barullo, llegó cerca de Robillard, el hechicero ya había abierto un campo reluciente -una puerta mágica- en la cubierta, junto a él. Drizzt no vaciló, y cargó a través del acceso con las cimitarras en las manos. Una de ellas, *Centella,* emitía un fuerte resplandor azulado.

Cruzó el túnel mágico creado por Robillard y apareció en medio de muchos piratas sorprendidos, a bordo de la carabela. Drizzt descargó estocadas a izquierda y derecha, abriendo una brecha en las filas de corsarios, y se lanzó por el hueco con tal rapidez que sus pies apenas se veían. Se volvió bruscamente, cayó sobre un costado, y giró sobre sí mismo cuando un arquero disparó contra él; la flecha pasó por encima del drow, inofensiva. Se incorporó de un salto, se abalanzó sobre el arquero y lo atravesó.

Más guerreros del *Duende del Mar* salieron en tropel por el portal mágico y la batalla estalló en la cubierta central de la carabela.

La barahúnda en la proa de la nave abordada no era menor, ya que *Guenhwyvar,* que parecía toda ella dientes y garras, lanzaba dentelladas y zarpazos mientras cruzaba entre la masa de hombres que sólo deseaban estar muy lejos de esta enorme bestia. Muchos cayeron bajo sus poderosas garras, y otros cuantos se apartaron de su camino y saltaron por la borda, prefiriendo correr el riesgo de enfrentarse a los tiburones.

De nuevo, el *Duende del Mar* escoró de forma pronunciada cuando Deudermont dio un fuerte golpe de timón a babor para alejarse en ángulo de la carabela y viró hasta situarse de cara a las dos naves que se aproximaban. El alto capitán sonrió al oír el estruendo de la lucha en la carabela que tenía detrás, confiando plenamente en su equipo de abordaje, a pesar de que, probablemente, el enemigo lo doblara en número.

El elfo oscuro y su pantera solían nivelar esas diferencias.

Desde su posición en la atalaya, Catti-brie eligió varios blancos más para sus disparos, cada uno de los cuales derribó a un arquero corsario situado estratégicamente, y otro de ellos atravesó a un hombre y mató a un goblin pirata que estaba a su lado.

Después la joven apartó su atención de la carabela y miró al frente para dirigir los movimientos del *Duende del Mar.*

Drizzt corría, rodaba sobre sí mismo, saltaba haciendo desconcertantes giros de los que siempre salía con sus cimitarras dirigidas hacia las zonas más vitales de un enemigo. Debajo de las botas, en los tobillos, llevaba tiras de relucientes aros de mithril protegidos alrededor con tela negra, que proporcionaban velocidad mediante la magia. Drizzt los había tomado de Dantrag Baenre, un afamado maestro de armas drow. Dantrag los había usado como brazales para dar rapidez a sus manos, pero Drizzt descubrió otro modo de sacarles más provecho. Puestos en los tobillos, le permitían correr como una liebre desenfrenada.

Ahora los estaba utilizando, junto con su asombrosa agilidad, para desconcertar a los piratas, quienes no sabían con seguridad dónde estaba ni dónde iba a estar un instante después. Cada vez que alguno de ellos se equivocaba en sus suposiciones y era cogido por sorpresa, Drizzt aprovechaba la oportunidad y se lanzaba al ataque, descargando golpes con las cimitarras. En conjunto, sus desplazamientos lo iban llevando hacia adelante, ya que el drow buscaba reunirse con *Guenhwyvar,* la compañera de lucha que mejor lo conocía y complementaba todos sus movimientos.

No acabó de llegar a donde se proponía. La derrota en la carabela era casi total, con muchos piratas muertos y otros arrojando las armas o lanzándose por la borda llevados por la desesperación. Un miembro de la tripulación, el más avezado y más temible, un amigo personal de Dankar, no se rindió tan pronto.

Salió de su camarote, debajo del puente de proa, y tuvo que agacharse porque la estructura del barco era demasiado baja para sus tres metros de altura. Sólo iba vestido con un chaleco y unas polainas cortas que apenas cubrían su piel, escamosa y verde. El cabello, lacio, del color de las algas, le llegaba a los anchos hombros. No llevaba armas forjadas en el yunque de un herrero; sus sucias garras y afilados dientes parecían ser suficientemente mortíferos.

-Así que los rumores eran ciertos, elfo oscuro -dijo, con una voz húmeda y burbujeante-. Has vuelto al mar.

-No te conozco -repuso Drizzt, que frenó su carrera para detenerse a una distancia prudente del pellejudo. Supuso que el corsario era Carrackus, el troll marino del que Deudermont le había hablado, pero no podía saberlo con certeza.

-¡Pues yo sí te conozco! -bramó el pellejudo, que cargó arremetiendo con sus manos garrudas a la cabeza de Drizzt.

Tres rápidos pasos hacia atrás apartaron al drow del camino del monstruo. El elfo oscuro se agachó sobre una rodilla y giró sobre sí mismo al tiempo que descargaba ambas cimitarras, entre cuyas cuchillas apenas había dos dedos de separación.

Con más agilidad de lo que Drizzt esperaba, su oponente se echó hacia el lado contrario y giró sobre una de sus piernas. Las cimitarras del drow apenas rozaron al monstruo en su pasada.

El troll cargó, buscando aplastar a Drizzt cuando se arrodillara, pero de nuevo el drow fue demasiado rápido para una táctica tan simple. Drizzt se puso de pie y amagó hacia la izquierda; después, cuando el pellejudo se tragó el anzuelo y empezó a girar, Drizzt se volvió velozmente hacia la derecha, por debajo del derechazo lanzado por el monstruo.

Centella se hincó en una cadera, y la otra cimitarra de Drizzt se descargó a continuación y abrió un profundo corte en el costado del pellejudo.

Drizzt no eludió el revés propinado por su oponente, ya que sabía que éste, desequilibrado, no podía haber imprimido mucha de su formidable fuerza y peso en el golpe. El largo y flaco brazo rebotó con un ruido sordo en el hombro del drow y a continuación en las cimitarras que Drizzt había levantado en una maniobra defensiva mientras giraba hacia el tambaleante bruto.

Ahora le llegó al drow el turno de atacar, y arremetió veloz y directamente hacia adelante. Dirigiendo a *Centella* por debajo del codo del brazo extendido del pellejudo, le abrió un profundo tajo, y después enganchó la aguzada y curva cuchilla en el colgajo de piel. Su otra cimitarra arremetió al pecho del troll, eludiendo la frenética parada con el otro brazo.

El monstruo, desequilibrado, sólo podía moverse en una dirección. Drizzt lo sabía, y se anticipó perfectamente a la retirada del pellejudo. El drow aseguró su sujeción de *Centella*, e incluso apoyó el hombro contra la empuñadura del arma para sostenerla firmemente. El monstruo bramó de dolor y se echó hacia atrás y hacia un lado, justo en la dirección contraria de la mordiente hoja de *Centella.* La pálida carne y la verdosa piel se desprendieron del brazo del troll, desde el bíceps a la muñeca. El colgajo de epidermis cayó a la cubierta con un desagradable golpe seco.

Con los negros ojos rebosantes de odio y rencor, el pellejudo miró el hueso al descubierto y el trozo de carne caído en la cubierta. Por último volvió la vista hacia el drow, que estaba plantado con actitud tranquila, las cimitarras cruzadas ante sí.

-Maldito seas, Drizzt -gruñó el monstruoso corsario.

-Rinde tu bandera -ordenó Drizzt.

-¿Crees que has vencido?

Por toda respuesta, Drizzt dirigió la mirada hacia el colgajo de carne.

-¡Me curaré, estúpido elfo oscuro! -replicó el pirata.

Drizzt sabía que el pellejudo decía la verdad. Los de su raza estaban emparentados con los trolls, las horribles criaturas famosas por su capacidad regeneradora. Un troll muerto y desmembrado podía renovarse.

A menos que...

Drizzt volvió a recurrir a sus dotes innatas, a esa pequeña parte de magia inherente a la raza drow. Un instante después, unas llamas púrpuras rodearon la imponente figura del pellejudo, lamiendo sus escamas verdes. Sólo era un fuego fatuo, una luz inofensiva que los

elfos oscuros solían utilizar para perfilar a sus oponentes. No quemaba ni podía impedir el proceso regenerador de un troll.

Drizzt lo sabía, pero apostó por la posibilidad de que el monstruo desconociera este detalle.

Los horribles rasgos del pellejudo se contrajeron con una expresión de puro terror. Sacudió el brazo indemne contra la pierna y la cadera, pero las tenaces llamas purpúreas no se apagaron.

-Rinde tu bandera y te libraré del fuego para que tus heridas puedan sanarse -ofreció Drizzt.

El troll le dirigió una mirada de puro odio. Avanzó un paso, pero las cimitarras del drow se alzaron ante él. El monstruo decidió que no quería sentir su mordiente filo otra vez, sobre todo cuando el fuego le impedía regenerarse.

-¡Volveremos a encontrarnos! -prometió el pellejudo.

El monstruo giró sobre sí mismo y vio docenas de rostros -los tripulantes de Deudermont y los piratas capturados- contemplándolo con incredulidad. Aulló y echó a correr por la cubierta, haciendo que los que se encontraban en su camino se apartaran precipitadamente. El corsario saltó por la batayola al mar, de vuelta a su verdadero hogar donde tal vez se curaría.

Drizzt se movió con tal rapidez que cruzó la cubierta y logró descargar otra estocada antes de que el pellejudo saltara al agua. El drow tuvo que detenerse allí, incapacitado para continuar la persecución y consciente de que el troll marino se regeneraría por completo hasta sanar del todo.

No había tenido tiempo siquiera de manifestar su frustración mascullando un juramento cuando percibió un movimiento veloz a su lado, un manchón negro. *Guenhwyvar* saltó por la borda a su lado, y se zambulló en el mar en pos del troll.

La pantera desapareció bajo las azules aguas, y el picado oleaje ocultó de inmediato cualquier señal del pellejudo y el felino que se habían sumergido.

Varios miembros del grupo de abordaje del *Duende del Mar* se asomaron por la batayola y otearon intensamente las aguas, preocupados por la pantera que había llegado a ser una gran amiga para todos ellos.

-*Guenhwyvar* no corre peligro -les recordó Drizzt mientras sacaba la figurilla y la alzaba para que pudieran verla. Lo peor que el troll podía hacerle era enviarla de vuelta al plano astral, donde el felino se curaría cualquier herida y estaría listo para acudir a la siguiente llamada de Drizzt. Con todo, la expresión del drow no era feliz, y examinó el punto donde Guenhwyvar se había zambullido mientras consideraba la posibilidad de que la pantera estuviera sufriendo algún daño.

En la cubierta de la carabela capturada se había hecho un silencio absoluto, a excepción de los crujidos del maderamen del viejo velero.

Una explosión en el sur hizo que todas las cabezas se volvieran en aquella dirección y todos los ojos se esforzaran por localizar las pequeñas velas, todavía lejanas. Uno de los barcos piratas había dado media vuelta, y la otra carabela estaba ardiendo mientras que el *Duende del Mar* navegaba en círculo a su alrededor. En la atalaya de la goleta se veían los constantes destellos de las Hechas plateadas que salían surcando el aire y machacaban el casco y los mástiles del ya maltratado y, al parecer, indefenso barco.

Incluso desde tanta distancia, los que estaban en la carabela capturada pudieron ver que la bandera pirata era arriada del palo mayor en señal de rendición.

Aquello hizo que el grupo de asalto del *Duende del Mar* prorrumpiera en vítores, que se cortaron bruscamente al producirse una gran turbulencia en el mar a un costado de la carabela. En el torbellino vieron una vorágine de escamas verdes y pelaje negro. Del tumulto se alejó flotando el brazo de un troll, y Drizzt pudo vislumbrar lo suficiente de la confusa escena para

comprender que *Guenhwyvar* iba subida a la espalda del pellejudo. Sus patas delanteras estaban firmemente aferradas a los hombros del monstruo en tanto que las posteriores lanzaban zarpazos salvajemente, y las poderosas fauces del felino estaban firmemente cerradas en la nuca del troll marino.

Una sangre oscura teñía las aguas y se mezclaba con trozos de carne y hueso. A no tardar, *Guenhwyvar* se quedó inmóvil, sin aflojar la presa de sus zarpas y colmillos, flotando sobre la espalda del troll muerto.

-Mejor será que saquemos esa cosa del agua -señaló uno de los miembros del grupo de abordaje del *Duende del Mar*-, o tendremos una tripulación completa de apestosos trolls.

Varios hombres se acercaron a la batayola equipados con bicheros y se pusieron a la desagradable tarea de izar a bordo el cadáver. *Guenhwyvar* regresó a la carabela con bastante facilidad, trepando por encima de la batayola, tras lo cual se dio una buena sacudida y roció de agua salada a todos los que estaban cerca.

-Los pellejudos no se regeneran si están fuera del mar -le comentó uno de los hombres a Drizzt-. Izaremos a esta condenada cosa al penol de una verga para que se seque, y después la quemaremos.

Drizzt asintió con la cabeza. El grupo de abordaje conocía muy bien su cometido. Se ocuparían de los piratas capturados, soltarían el aparejo y dejarían la carabela en las mejores condiciones de navegación posibles para la travesía de vuelta a Aguas Profundas.

Drizzt miró hacia el horizonte meridional y vio que el *Duende del Mar* regresaba. El barco pirata dañado avanzaba a su costado a trancas y barrancas.

-Treinta y ocho y treinta y nueve -musitó el elfo oscuro.

Guenhwyvar emitió un suave rugido en respuesta, y de una vigorosa sacudida, empapó a su compañero drow.

2

El primer mensajero

El capitán Deudermont parecía estar fuera de lugar mientras caminaba por la calle de los Muelles, la infame, peligrosa y descuidada avenida que bordeaba el puerto de Aguas Profundas. La ropa que vestía el capitán era elegante y se adaptaba perfectamente a su figura alta y delgada; su porte era irreprochable, y llevaba el cabello y la perilla peinados meticulosamente. A su alrededor, los viles lobos de mar que habían hecho escala para pasar sus permisos en tierra salían de las tabernas tambaleantes, apestando a cerveza, o se desplomaban, inconscientes, sobre el polvo. Lo único que les protegía de los muchos ladrones que merodeaban por la zona era el hecho de que no tenían dinero ni nada de valor que robarles.

Deudermont hizo caso omiso del espectáculo que ofrecían los marineros; no se consideraba mejor que aquellos lobos de mar. De hecho, había un aspecto de su estilo de vida que intrigaba al caballeroso capitán: una franqueza que escarnecía a las pretenciosas cortes de nobles.

Deudermont se ajustó más el cuello de su capa para protegerse de la fría brisa nocturna que soplaba de la bahía. Normalmente, nadie habría ido solo por la calle de los Muelles, ni siquiera a plena luz del día, pero Deudermont se sentía seguro. Llevaba su ornamentado alfanje al costado, y sabía cómo utilizarlo. Lo que es más, se había corrido la voz por todas las tabernas y muelles de Aguas Profundas que el capitán del *Duende del Mar* gozaba de la protección personal de los Señores de la ciudad, incluidos algunos hechiceros muy poderosos que buscarían y acabarían con cualquiera que molestara al capitán o a su tripulación mientras estuvieran en puerto. Aguas Profundas era la base del *Duende del Mar, y* por ello a Deudermont no lo preocupaba en absoluto caminar solo por la calle de los Muelles. Sintió más curiosidad que temor cuando un viejo arrugado y flaco, todo él huesos y piel, y que apenas alcanzaba el metro y medio de altura, lo llamó desde la entrada de un callejón.

Deudermont se paró y miró a su alrededor. La calle de los Muelles estaba silenciosa, a excepción del ruidoso bullicio en el interior de las tabernas y el crujido de maderas viejas azotadas por la incesante brisa marina.

-Tú eres «Dudurmonte» ¿no? -dijo en voz baja el viejo saco de huesos, emitiendo un sonido silbante con cada sílaba. Esbozó una ancha sonrisa, casi maliciosamente, y dejó a la vista sólo un par de dientes torcidos en unas encías negruzcas.

Deudermont se paró y miró al hombre con gesto paciente, en silencio. No se sentía en la obligación de contestar la pregunta.

-Si lo fueses -siseó el viejo-, entonces tendría un recado para ti. Una advertencia de un hombre al que temes, y con razón.

El capitán se mantuvo firme e impasible, y su rostro no reflejó ninguna de las preguntas que le pasaron rápidamente por la mente. ¿De quién iba a tener miedo él? ¿Acaso el viejo lobo se refería a Dankar? Era lo más probable, sobre todo teniendo en cuenta las dos carabelas que el *Duende del Mar* había escoltado hasta la rada de Aguas Profundas a principios de semana. Pero muy pocos en la ciudad estaban en contacto con el corsario, cuyos dominios se encontraban mucho más al sur, más allá incluso de Puerta de Baldur, en los estrechos próximos a las islas Moonshaes.

Sin embargo ¿de quién otro podía estar hablando el viejo?

Sin dejar de sonreír, el lobo de mar llamó por señas a Deudermont para que se acercara al callejón. El capitán no dio un solo paso cuando el viejo giró sobre sus talones y echó a andar.

-Vaya, ¿es que también vas a tener miedo del viejo Scaramundi? -siseó el lobo de mar.

Deudermont cayó en la cuenta de que el hombre podía ir disfrazado. Muchos de los principales asesinos de los Reinos podían aparentar un aspecto tan inofensivo como el de este viejo para después hincar una daga emponzoñada en el pecho de su víctima.

El lobo de mar volvió a la entrada del callejón y después atravesó la avenida en dirección a Deudermont.

El capitán llegó a la conclusión de que no se trataba de un disfraz, pues era demasiado perfecto, demasiado completo. Además, recordaba haber visto antes al viejo, por lo general sentado cerca de este mismo callejón que probablemente le servía como casa.

Entonces ¿qué? ¿Sería una emboscada puesta en el callejón?

-Vale, como quieras -resolló el viejo mientras alzaba una mano. Se apoyó pesadamente en su bastón y echó a andar hacia el callejón al tiempo que rezongaba-: Un simple mensajero, eso es lo que soy, y me importa un bledo si recibes el recado o no.

Deudermont volvió a mirar en derredor con desconfianza. Al no ver a nadie por los alrededores, y sin descubrir posibles escondrijos para un grupo de emboscada, se acercó a la boca del callejón. El viejo lobo de mar se había adentrado diez pasos cortos en la calleja y se encontraba al borde de las sombras sesgadas que arrojaba el edificio de la derecha, por lo que apenas se lo veía en la penumbra. Se echó a reír, tosió, y dio un paso más.

Con la mano apoyada en la empuñadura del alfanje, Deudermont se aproximó cautelosamente, escudriñando con intensidad al frente antes de dar cada paso. El callejón parecía estar desierto.

-¡No sigas, ya es suficiente! -dijo Deudermont de repente, haciendo que el lobo de mar se detuviera-. Si tienes que decirme algo, hazlo, y hazlo ahora.

-Ciertas cosas no deben decirse en voz muy alta -contestó el viejo.

-Habla de una vez -insistió Deudermont.

El lobo de mar sonrió de oreja a oreja y tosió, o puede que fuera una risa cascada. Retrocedió unos cuantos pasos y se paró a menos de un metro del capitán.

El tufo del viejo casi abrumó a Deudermont, a pesar de estar acostumbrado a los olores corporales fuertes. En un barco en alta mar no había muchas oportunidades de bañarse, y a menudo el *Duende del Mar* estaba navegando semanas e incluso meses, de un tirón. Sin embargo, la combinación de vino barato y sudor rancio componían un hedor tan desagradable que el capitán torció el gesto e incluso se tapó la nariz con la mano intentando interceptar parte de los efluvios.

Ni que decir tiene que el lobo de mar estalló en carcajadas ante la reacción de Deudermont.

-¡Habla! -insistió el capitán.

No acababa de pronunciar la palabra cuando el lobo de mar alargó una mano y lo cogió por la muñeca. Deudermont, sin asustarse, retorció el brazo, pero el viejo lo mantuvo aferrado con tenacidad.

-Quiero que me hables del elfo oscuro -dijo el lobo de mar, y Deudermont tardó unos segundos en darse cuenta de que el acento de los muelles había desaparecido de su voz.

-¿Quién eres? -inquirió el capitán al tiempo que tiraba del brazo para soltarse, aunque sin resultado. Sólo entonces Deudermont reparó en la fuerza sobrehumana con que lo tenía agarrado; era como si estuviera forcejeando con uno de los grandes gigantes de niebla que vivían en el arrecife que rodeaba la isla Delmarin, en el lejano sur.

-El elfo oscuro -repitió el viejo. Sin apenas esfuerzo, arrastró a Deudermont más al interior del callejón.

El capitán alargó su mano libre hacia el alfanje confiando en que, aunque el viejo le sujetara la derecha con firmeza, podría luchar bastante bien con la izquierda. Pero era algo complicado desenvainar el arma con la mano contraria y, antes de que el alfanje saliera completamente de la funda, la mano libre del viejo se disparó, con la palma abierta, y le propinó un bofetón a Deudermont. El capitán salió lanzado hacia atrás y chocó contra la pared. Sin perder la serenidad, Deudermont acabó de desenvainar el arma, se la cambió a la mano derecha, ahora libre, y arremetió con fuerza contra las costillas del lobo de mar.

La afilada cuchilla del alfanje se hincó profundamente en el costado del viejo, pero éste ni siquiera parpadeó. Deudermont intentó parar el siguiente bofetón, y el que llegó a continuación, pero simplemente le faltaba la fuerza necesaria. Trató entonces de situar el alfanje de manera que frenara las arremetidas, mas su oponente lo apartó de un golpe que lo lanzó por el aire, desarmándolo, y luego reanudó el vapuleo. Las palmas abiertas se descargaron con la velocidad de una serpiente al ataque, y los violentos golpes ladearon la cabeza de Deudermont, que habría caído al suelo de no ser porque el viejo lo agarró por los hombros y lo sostuvo.

El capitán miró a su enemigo con ojos llorosos. El desconcierto asomó a sus severos rasgos cuando el rostro de su oponente empezó a desdibujarse para de inmediato rehacerse en otro distinto.

-¿El elfo oscuro? -volvió a preguntar aquel ser, y Deudermont apenas oyó la voz, su voz, tan aturdido estaba ante el espectáculo de contemplar su propia cara ante él.

-Tendría que haber llegado ya -comentó Catti-brie, que se recostó en el mostrador.

Drizzt comprendió que su amiga empezaba a impacientarse, y no porque Deudermont se retrasara -a menudo al capitán lo entretenían con un asunto u otro en Aguas Profundas- sino porque el marinero que tenía al lado, un hombre bajo y fornido, con una espesa barba y cabello rizado, ambos tan negros como ala de cuervo, no dejaba de tropezar con ella. Se disculpaba cada vez que ocurría, mirando por encima del hombro para observar a la hermosa joven, a menudo guiñando un ojo y siempre sonriendo.

Drizzt se volvió para apoyarse de espaldas en el mostrador que le llegaba a la cintura. El local de Los Brazos de la Sirena estaba casi vacío esta noche. Hacía buen tiempo, y la mayoría de la flota pesquera y mercante había salido. Con todo, había mucho ruido y alboroto, ya que los marineros presentes en el local daban rienda suelta a meses de aburrimiento con bebida, camaradería, mucha fanfarronería e incluso alguna riña a puñetazos.

-Robillard -dijo en voz baja Drizzt, y Catti-brie se volvió y siguió la mirada del drow. El hechicero se abría paso entre la multitud dirigiéndose hacia el mostrador para reunirse con ellos.

-Buenas noches -saludó el mago sin mucho entusiasmo. No miró a sus compañeros mientras hablaba, y tampoco esperó a que acudiera a atenderlo el cantinero, sino que se limitó a hacer un gesto con los dedos y una botella y un vaso volaron mágicamente hasta donde estaba él. El cantinero empezó a protestar, pero en su mano aparecieron unas monedas de cobre. El hombre sacudió la cabeza en un gesto desdeñoso, pues no tenía en mucha estima al hechicero del *Duende del Mar,* con sus arrogantes maneras, y se alejó.

-¿Dónde está Deudermont? -preguntó Robillard-. Despilfarrando mi paga, seguro.

Drizzt y Catti-brie esbozaron una sonrisa de incredulidad. Robillard era uno de los hombres más reservados y cáusticos que conocían, más seco incluso que el general Dagnabit, el hosco enano que servía a las órdenes de Bruenor como comandante de la guarnición de Mithril Hall.

-Sin duda -contestó el elfo oscuro.

Robillard se volvió a mirarlo con una expresión iracunda, acusadora.

-Desde luego, Deudermont siempre nos está robando -añadió Catti-brie-. Siente debilidad por las mujeres guapas y los vinos caros, y se gasta lo que no es suyo.

Un gruñido escapó de los finos labios de Robillard, que se apartó del mostrador y se fue a otro sitio.

-Me gustaría conocer la historia de ése -comentó Catti-brie.

Drizzt mostró su acuerdo con un cabeceo, sin quitar la vista de la espalda del hechicero que se alejaba. Desde luego, Robillard era un tipo raro, y el drow suponía que tenía que haberle ocurrido algo terrible en el pasado. Quizás había matado a alguien accidentalmente, o había sido rechazado por alguien a quien amaba de verdad. O tal vez conocía demasiado los entresijos de la magia y había visto sitios que no estaban destinados a los ojos de un mortal.

El comentario superficial de Catti-brie había despertado un repentino interés en Drizzt Do'Urden. ¿Quién era Robillard, y qué había suscitado su perpetuo aburrimiento e irascibilidad?

-¿Dónde está Deudermont?

La pregunta sonó a un lado del drow, sacándolo de su abstracción. Drizzt se volvió y se encontró con Waillan Micanty, un muchacho de apenas veinte años, con el cabello rubio, los ojos de color canela, y profundos hoyuelos en las mejillas que siempre estaban marcados porque Waillan parecía estar siempre sonriente. Era el miembro más joven de la tripulación del *Duende del Mar*, más incluso que Catti-brie, pero su puntería en la balista era increíble. Los disparos de Waillan se estaban convirtiendo en legendarios rápidamente y, si el joven vivía lo suficiente, sin duda se ganaría una gran reputación a lo largo de la Costa de la Espada. Waillan Micanty había acertado a meter un dardo de balista por la portilla del camarote de un capitán pirata desde cuatrocientos metros de distancia, y había ensartado al capitán mientras éste se abrochaba el talabarte de su alfanje. El impacto del pesado proyectil había lanzado al pirata a través de la puerta cerrada del camarote hasta la cubierta. El barco corsario arrió el pabellón de inmediato, y la captura terminó antes de que la lucha hubiera empezado realmente.

-Lo estamos esperando -respondió Drizzt, poniéndose de buen humor simplemente con ver al sonriente joven. El drow no pudo menos que reparar en el contraste entre este muchacho y Robillard, que probablemente era el miembro de más edad de la tripulación, a excepción del propio elfo oscuro.

-Debería estar ya aquí -comentó para sí mismo Waillan en un susurro, pero el fino oído del drow lo oyó.

-¿Estás esperándolo? -se apresuró a preguntar.

-Necesito hablar con él -admitió Waillan- sobre un posible aumento de la paga. -El joven se puso colorado y se acercó más a Drizzt para que Catti-brie no pudiera oírlo-. Es por una amiga -explicó.

La sonrisa del drow se ensanchó aún más.

-El capitán se retrasa -dijo-. Estoy seguro de que ya no tardará mucho.

-Estaba a menos de doce puertas de aquí cuando lo vi por última vez -informó Waillan-, cerca de Puerto Brumoso, y venía hacía aquí. Creí que llegaría antes que yo.

Por primera vez, Drizzt empezó a preocuparse.

-¿Cuánto hace de eso?

-Llevo aquí desde la última pelea -contestó Waillan, encogiéndose de hombros.

Drizzt se dio media vuelta y se apoyó contra el mostrador. Catti-brie y él intercambiaron una mirada preocupada esta vez, pues había pasado un buen rato desde la última riña. No había mucho que pudiera interesar al capitán entre Los Brazos de la Sirena y el local al que se había referido Waillan, y, desde luego, nada que lo hubiera retenido tanto tiempo.

Drizzt suspiró y echó un buen trago del agua que estaba bebiendo. Miró a Robillard, que ahora estaba sentado solo, aunque había sillas libres en una mesa cercana, ocupada por cuatro miembros de la tripulación del *Duende del Mar*. Drizzt no se sentía demasiado inquieto. Quizá Deudermont se había acordado de algo, o simplemente había cambiado de opinión sobre acudir esa noche a Los Brazos de la Sirena. Con todo, la calle de los Muelles de Aguas Profundas era un lugar peligroso, y el sexto sentido del vigilante drow, aquel instinto de guerrero, le decía que no bajara la guardia.

Deudermont, casi inconsciente, no sabía cuánto tiempo había durado la paliza. Tras adoptar su apariencia exacta, sus ropas e incluso sus armas, aquel ser, fuera lo que fuera, se había sentado en su espalda. La tortura física ya no era tan brutal, pero lo más horrible era que el capitán sentía a la criatura dentro de su mente, tanteando y hurgando en sus pensamientos, descubriendo cosas y detalles que sin duda utilizaría contra sus amigos.

Tendrás un buen sabor, oyó decir Deudermont en su mente. *Mejor que el del viejo Scaramundi.*

A pesar de lo irreal de toda la situación, de la falta de verdadera sensación, el capitán sintió revuelto el estómago. Creyó saber entonces, en aquel lejano rincón de conciencia, qué monstruo había caído sobre él. Los doppleganger no abundaban en los Reinos, pero los pocos que se habían dado a conocer habían causado suficientes estragos como para asegurar la perversa reputación de la extraña raza.

Deudermont sintió que lo alzaban del suelo. La fuerza del doppleganger era tal que el capitán tuvo la impresión de no pesar nada, de estar flotando en el aire hasta ponerse de pie. La criatura le dio la vuelta para ponerlo de cara a ella, a su propio semblante, y entonces Deudermont esperó ser devorado en cualquier momento.

-Todavía no -respondió la criatura a sus temores no expresados con palabras-. Necesito tus pensamientos, mi buen capitán Deudermont. Necesito saber lo suficiente sobre ti y tu barco para zarpar del puerto de Aguas Profundas en dirección al suroeste, lejos, a una isla conocida por muy pocos, pero de la que hablan muchos.

La sonrisa de la cosa era hipnotizante, y Deudermont acababa de enfocarla fijamente cuando la cabeza de la criatura se disparó hacia delante y lo golpeó en pleno rostro con la frente, dejándolo sin sentido. Al cabo de un rato -no sabía cuánto tiempo habría pasado- Deudermont sintió de nuevo el roce frío del suelo en su mejilla. Se hallaba atado de pies y manos, éstas a la espalda, y estaba amordazado. Se las ingenió para girar la cabeza lo bastante para ver a la criatura, que, todavía con su apariencia, se inclinaba sobre una pesada reja de hierro.

Deudermont se quedó pasmado ante la fuerza de la criatura cuando ésta levantó la tapa de la alcantarilla, un mazacote de metal que debía de pesar más de doscientos kilos. La criatura lo apoyó sin esfuerzo contra la pared de un edificio, y después se volvió y agarró al capitán, lo arrastró hacia la abertura y lo arrojó por el agujero sin la menor ceremonia.

El hedor era espantoso, peor de lo que Deudermont habría esperado incluso de un sumidero, y, cuando consiguió moverse un poco para sacar la cara de la mugre y el lodo, comprendió el motivo de la pestilencia.

Scaramundi -tenía que ser él- yacía a su lado, cubierto por una costra de sangre reseca. Le faltaba más de la mitad del torso, devorado por la criatura. Deudermont sufrió un sobresalto cuando la tapa de la alcantarilla retumbó al colocarse de nuevo en su sitio, y después se quedó inmóvil, aterrado e indefenso, consciente de que muy pronto correría la misma suerte horripilante que el viejo Scaramundi.

3

El mensaje, transmitido sutilmente

Al cabo de un rato, Drizzt empezó a preocuparse de verdad. Robillard ya se había marchado de Los Brazos de la Sirena, enfadado con su capitán porque, según sus propias palabras, «no pudiera contarse con él». Waillan Micanty seguía en el mostrador, junto a Drizzt, aunque el joven había entablado conversación con un marinero que tenía al otro lado.

El drow, de espaldas al mostrador, seguía observando a la gente, sintiéndose totalmente a gusto entre los marineros. No siempre había sido así. Drizzt había estado de paso en Aguas Profundas dos veces antes de que Catti-brie y él se marcharan de Mithril Hall; la primera, de camino a Calimport, en persecución de Entreri; y la segunda, en el viaje de vuelta, cuando sus amigos y él se dirigían hacia las montañas para reclamar Mithril Hall. Drizzt había hecho la primera visita bajo un disfraz, utilizando una máscara mágica para parecer un elfo de la superficie. En la segunda ocasión, sin embargo, no utilizó la máscara, y había sido todo un reto. *El Duende del Mar* había entrado en el puerto de Aguas Profundas a primera hora de la mañana, pero, a petición de Deudermont, Drizzt y sus amigos habían esperado a desembarcar hasta después de oscurecer para salir de la ciudad por la calzada del este.

A su regreso a Aguas Profundas con Catti-brie, seis años atrás, Drizzt se decidió a deambular por la ciudad sin tapujos, como un drow. Había sido una desagradable experiencia, sintiendo las miradas clavadas en él a cada paso, y más de un rufián lo había retado. Drizzt había eludido aquellos desafíos, pero sabía que, más pronto o más tarde, tendría que luchar o, peor aún, alguien, por ejemplo algún arquero escondido, lo matarla desde lejos sin más razón que el color de su piel.

Después el *Duende del Mar* hizo escala y Drizzt encontró a Deudermont, su viejo amigo y un hombre de gran reputación en los muelles de la gran urbe. A no mucho tardar, Drizzt era aceptado sin reparos en Aguas Profundas, en especial a todo lo largo de la calle de los Muelles, debido a su propia reputación, difundida, principalmente, por el capitán Deudermont. Dondequiera que el *Duende del Mar* atracaba, se dejaba muy claro que Drizzt Do'Urden, este elfo oscuro tan fuera de lo común, era miembro de la heroica tripulación. Así, el camino de Drizzt se hizo más fácil, más agradable.

Y, durante todo el proceso, Catti-brie y *Guenhwyvar* habían estado a su lado. Las miró a ambas ahora, a la joven sentada a una mesa con dos tripulantes del *Duende del Mar,* y a la gran pantera, enroscada en el suelo, en torno a las piernas de la muchacha. *Guenhwyvar* se había convertido en la mascota de los parroquianos de Los Brazos de la Sirena, y Drizzt se alegraba de poder llamar al felino algunas veces no para combatir, sino simplemente para que les hiciera compañía. Drizzt se preguntó por cuál de los dos motivos estaría la pantera hoy aquí. Catti-brie le había pedido que la llamara, argumentando que tenía los pies fríos, y Drizzt había accedido, pero en el fondo no se le iba de la cabeza que Deudermont podía estar en apuros, y que quizá necesitaran a *Guenhwyvar* para algo más que como compañía.

El drow se tranquilizó poco después y soltó un profundo suspiro de alivio cuando el capitán Deudermont entró en Los Brazos de la Sirena, miró a su alrededor, localizó a Drizzt y se dirigió hacia el mostrador.

-Vino de Calimshan -pidió el doppleganger al cantinero, pues la criatura había explorado la mente de Deudermont y sabía que esto era lo que el capitán acostumbraba beber. En el corto espacio de tiempo que habían estado juntos, el doppleganger había descubierto muchas cosas del capitán y del *Duende del Mar.*

Drizzt se volvió y se apoyó en el mostrador.

-Llegas tarde -comentó, al tiempo que intentaba sonsacar al capitán para descubrir si había tenido alguna dificultad.

-Un problema sin importancia -le aseguró el impostor.

-¿Qué ocurre, *Guen?* -preguntó Catti-brie en voz baja cuando la pantera levantó la cabeza, miró en dirección a Drizzt y Deudermont con las orejas aplastadas contra el cráneo, y lanzó un sordo gruñido-. ¿Qué has visto?

Guenhwyvar siguió mirando fijamente a los dos hombres, pero Catti-brie no dio importancia a la reacción del felino, suponiendo que había visto una rata o algo por el estilo en el rincón que había detrás de Drizzt y el capitán.

-Viajamos a Caerwich -anunció el impostor a Drizzt.

-¿Caerwich? -repitió el vigilante drow, que miró al capitán con curiosidad. Conocía ese nombre; todos los marineros de la Costa de la Espada sabían el nombre de la minúscula isla, demasiado pequeña y remota para aparecer en la gran mayoría de las cartas de navegación.

-Debemos zarpar de inmediato hacia allí -explicó el impostor mirando directamente a los ojos de Drizzt. El disfraz del doppleganger era tan perfecto que Drizzt no tenía la más leve sospecha de que algo fuera mal.

Con todo, la comisión le sonaba rara al drow. Caerwich era un relato de a bordo, un cuento de una isla encantada que servía de guarida a una bruja ciega. Muchos dudaban de su existencia, aunque algunos marineros afirmaban haberla visitado. Por su parte, Drizzt y Deudermont nunca habían hablado de ella, y que el capitán anunciara que tenían que ir allí cogió al drow completamente por sorpresa.

Drizzt volvió a observar atentamente a Deudermont, esta vez reparando en los gestos crispados del hombre, en lo incómodo que parecía sentirse en este local que siempre había sido su preferido entre las tabernas de la calle de los Muelles. Drizzt llegó a la conclusión de que algo había irritado a Deudermont. Lo que quiera que hubiera retrasado su llegada a Los Brazos de la Sirena -el drow imaginó que se trataba de una visita de uno de los reservados Señores de Aguas Profundas, quizás incluso el misterioso Khelben- había alterado en gran medida a Deudermont. Tal vez el anuncio del capitán no estaba tan fuera de lugar. Durante los últimos seis años, muchas veces habían asignado misiones secretas poco usuales al *Duende del Mar,* la herramienta de los Señores de Aguas Profundas, así que el drow admitió la información sin discusión.

Con lo que no habían contado ni Drizzt ni el doppleganger era con *Guenhwyvar,* que se deslizó sigilosa, con el vientre pegado al suelo, mientras se acercaba a Deudermont por la espalda, con las orejas pegadas a la cabeza.

-*¡Guenhwyvar!* -la regañó Drizzt.

El doppleganger giró sobre sus talones rápidamente y se puso de espaldas al mostrador en el momento en que la pantera cargaba dando un salto y sujetaba a la criatura contra la barra del bar. Si el doppleganger hubiera conservado la calma y hubiera simulado el papel de víctima inocente, podría haber salido airoso del apuro, pero la criatura reconoció a *Guenhwyvar* o, al menos, el hecho de que la pantera no era del plano material. Y, si él había advertido tal cosa instintivamente, imaginó que el felino podía hacer otro tanto con él.

Llevada por el instinto, la criatura golpeó a *Guenhwyvar* con el antebrazo, y la violencia del impacto lanzó al felino de trescientos kilos a través de la mitad de la amplia sala.

Ningún ser humano habría podido hacer algo así, y, cuando el impostor miró de nuevo a Drizzt, se encontró con que el drow tenía ya las cimitarras desenvainadas.

-¿Quién eres? -demandó el elfo oscuro.

La criatura siseó y se lanzó hacia las cimitarras y agarró una de ellas. Drizzt golpeó, vacilante y con la parte plana de la cuchilla que estaba libre, ya que temía que el hombre pudiera ser Deudermont sometido a algún tipo de encantamiento. Su golpe *alcanzó* al impostor en un lado del cuello.

La criatura sujetó la cuchilla con la mano abierta, se lanzó hacia adelante y arrojó a Drizzt a un lado.

Para entonces, los que estaban en la taberna se habían puesto de pie, la mayoría creyendo que se trataba de una de las peleas habituales. Pero los tripulantes del *Duende del Mar,* en particular Catti-brie, comprendieron lo absurdo de la escena.

El doppleganger se dirigió hacia la puerta, apartando con violencia a un desconcertado marinero, uno de los tripulantes del *Duende del Mar,* que se encontraba en su camino.

Catti-brie tensó el arco y disparó una flecha que, dejando tras de sí una estela de chispas plateadas, fue a clavarse en la pared, justo al lado de la cabeza de la criatura. El doppleganger se volvió rápidamente hacia la joven con un fuerte siseo, y un instante después caía bajo los trescientos kilos de la pantera, que se había abalanzado sobre él. Esta vez *Guenhwyvar* conocía la fuerza de su oponente, y para cuando los dos dejaron de rodar tras la voltereta, el gran felino estaba sobre la espalda del doppleganger, con las fauces prietamente cerradas en la nuca del ser. Drizzt se plantó a su lado en un instante, seguido de cerca por Catti-brie, Waillan Micanty y el resto de la tripulación, así como unos cuantos espectadores curiosos, entre ellos el propietario de Los Brazos de la Sirena, que quería echar un vistazo a los desperfectos causados por la flecha encantada.

-¿Quién o qué eres? -demandó Drizzt mientras agarraba al impostor por el cabello y le volvía la cabeza para mirarlo a la cara. El drow frotó con la otra mano la mejilla del ser, buscando maquillaje, pero no había nada. Apenas tuvo tiempo de apartar los dedos antes de que el doppleganger les lanzara una dentellada.

Guenhwyvar gruñó y apretó más las mandíbulas, haciendo que la cabeza de la criatura golpeara con fuerza en el suelo.

-¡Ve e inspecciona la calle de los Muelles! -indicó Drizzt a Waillan-. ¡Cerca de donde viste al capitán por última vez!

-Pero... -protestó el muchacho, señalando a la criatura tendida en el suelo.

-Éste no es el capitán Deudermont -le aseguró el drow-. ¡Ni siquiera es humano!

Waillan llamó por señas a varios tripulantes del *Duende del Mar y* salieron juntos a la calle, seguidos por muchos otros marineros que se consideraban amigos del desaparecido capitán.

-¡Y llamad a la guardia! -les gritó Drizzt, refiriéndose a las famosas patrullas de Aguas Profundas-. Ten preparado tu arco -instruyó a Catti-brie, que asintió con un cabeceo y colocó otra flecha en la cuerda del arma.

Con la ayuda de *Guenhwyvar* el drow consiguió someter completamente al doppleganger y lo puso de pie contra la pared. El cantinero trajo una gruesa cuerda con la que ataron las manos de la criatura a la espalda.

-Te lo preguntaré otra vez. ¿Quién eres? -empezó Drizzt con actitud amenazadora. Por toda contestación, el doppleganger le escupió en la cara y se echó a reír, un sonido verdaderamente diabólico.

El drow no respondió a la provocación con violencia, sino que se limitó a mirar fijamente al impostor. Para entonces, el ánimo de Drizzt era sombrío, pues el modo en que el impostor lo miraba y se reía de él, sólo de él, hizo que un escalofrío le recorriera la espina dorsal. No temía por su propia seguridad, ni mucho menos; lo que lo asustaba era que su pasado le hubiera salido al paso otra vez, que los malignos poderes de Menzoberranzan hubieran dado con él aquí, en Aguas Profundas, y que el buen capitán Deudermont hubiera sufrido un percance por su culpa.

De ser así, Drizzt Do'Urden no podría soportarlo.

-Te ofrezco salvar la vida a cambio de la del capitán Deudermont -dijo el drow.

-No te corresponde a ti negociar con el... lo que quiera que sea este ser -señaló un marinero al que Drizzt no conocía. El drow frunció el ceño en un gesto fiero y se volvió a

mirar al hombre, que enmudeció y retrocedió un paso, no queriendo atraer sobre sí la ira de un elfo oscuro, sobre todo de uno con la reputación de Drizzt como guerrero.

-Tu vida por la de Deudermont -repitió el drow al doppleganger, y de nuevo la respuesta de la criatura fue reírse y escupirle a la cara.

Drizzt lo abofeteó varias veces en una rápida sucesión. El último golpe dobló la nariz de la cosa, pero el apéndice nasal se recompuso ante la mirada de Drizzt hasta recuperar la forma exacta de la nariz intacta del capitán Deudermont.

La escena, combinada con la incesante risa de la criatura, encendió la cólera del drow, que aporreó al impostor con toda su fuerza.

Catti-brie rodeó con los brazos al elfo oscuro y lo apartó, aunque Drizzt sólo necesitó ver a la joven para recobrar la calma y avergonzarse por su acción violenta y descontrolada.

-¿Dónde está? -demandó Drizzt, y, como la criatura siguió mofándose y zahiriéndolo, *Guenhwyvar* se alzó sobre sus cuartos traseros, plantó las zarpas delanteras en los hombros del doppleganger y, enseñando los dientes, acercó su cara a un par de centímetros del rostro del impostor. Aquello hizo que la criatura se callara, pues sabía que *Guenhwyvar* conocía su verdadera esencia y que la feroz pantera podía destruirlo.

-Traed a un hechicero -opinó de pronto un marinero.

-¡Robillard! -exclamó otro, el último incorporado a la tripulación del *Duende del Mar*, aparte de Drizzt *y* Catti-brie-. Él sabrá cómo sacarle información a esta cosa.

-Sí, ve -se mostró de acuerdo Catti-brie, y el hombre salió corriendo de la taberna.

-Un clérigo -opinó otro de los presentes-. Se las entenderá mejor con... -El hombre hizo una pausa, sin saber cómo referirse al impostor.

Durante todo el episodio, el doppleganger se mantuvo pasivo, sosteniendo la mirada de *Guenhwyvar* pero sin hacer ningún movimiento amenazador.

El tripulante apenas había salido de la taberna cuando se cruzó con otro miembro del *Duende del Mar* que regresaba con la noticia de que Deudermont había sido encontrado.

El grupo salió del local, con Drizzt dando empujones a la criatura para que caminara, *Guenhwyvar* a un lado y Catti-brie detrás con el arco preparado para disparar, la punta de la flecha casi rozando la parte posterior de la cabeza de la criatura. Entraron al callejón en el momento en que la tapa de la alcantarilla era retirada y un marinero se metía, presuroso, en el apestoso agujero para ayudar a salir a su capitán.

Deudermont miró al doppleganger, su doble perfecto, sin disimular el desprecio.

-Puedes asumir tu propia apariencia -le dijo a la cosa. Se incorporó sentado, se sacudió un poco la porquería, y recuperó su actitud digna de inmediato-. Saben quién soy, y lo que tú eres.

El doppleganger no hizo nada. Drizzt sostuvo el filo de *Centella* pegado al cuello de la cosa, *Guenhwyvar* se mantuvo alerta al otro lado, y Catti-brie se acercó corriendo a donde estaba Deudermont para ayudarlo a ponerse de pie.

-¿Puedo apoyarme en tu arco? -preguntó a la joven. Sin pensarlo dos veces, ésta se lo tendió-. Tiene que ser un hechicero -le dijo el capitán a Drizzt, aunque sospechaba otra cosa. Tomó el arco que se le ofrecía y se apoyó pesadamente en él-. Si pronuncia una sola sílaba sin que se le haya pedido que hable, degüéllalo -instruyó al elfo oscuro.

Drizzt asintió con la cabeza y apretó un poco más el filo de *Centella*. Catti-brie se acercó para coger a Deudermont por el brazo, pero el capitán rechazó su ayuda, le indicó con un gesto que fuera delante y él la siguió.

Muy lejos, en un humeante estrato del Abismo, Errtu contemplaba la escena con gran deleite. La trampa estaba puesta, no como el gran tanar'ri lo había planeado cuando había

enviado al doppleganger a Aguas Profundas, pero, al fin y al cabo, estaba tendida y, tal vez, de un modo más satisfactorio, más inesperado, más caótico.

Errtu conocía a Drizzt Do'Urden lo bastante como para saber que la mención de Caerwich era el único señuelo que hacía falta. Aquella noche les había ocurrido algo tremendo y no lo pasarían por alto sin más, de manera que irían de forma voluntaria a la isla mencionada para descubrir el origen de lo ocurrido.

El poderoso demonio se estaba divirtiendo como hacía años que no se divertía. Errtu podría haber enviado el mensaje a Drizzt por un conducto más sencillo, pero esta intriga -el doppleganger, la bruja ciega que esperaba en Caerwich- tenía mucha gracia.

Lo único que le resultaría más placentero sería despedazar a Drizzt Do'Urden, pedacito a pedacito, y devorar su carne ante sus propios ojos.

El balor aulló al pensarlo, imaginando que tal cosa no tardaría mucho en ocurrir.

Deudermont se irguió tanto como le era posible y siguió rechazando cualquier ayuda que le ofrecían. El capitán compuso el semblante y fue tras Catti-brie, que caminaba despacio hacia la salida del callejón, al lugar donde se encontraban Drizzt, *Guenhwyvar* y el doppleganger capturado.

Deudermont observó al extraño ser con gran desconfianza. Conocía bien su maldad, pues la había sufrido muy de cerca. Odiaba a la criatura por la paliza que le había propinado, pero al asumir su apariencia había violado su intimidad de un modo que no podía tolerar. Al mirarlo ahora, la réplica exacta del capitán del *Duende del Mar,* Deudermont apenas pudo contener su cólera. Se mantuvo cerca de Catti-brie, en guardia, a la expectativa.

Cerca de la calle de los Muelles, Drizzt permanecía en silencio junto al maniatado impostor. La atención del drow y de muchos tripulantes que se encontraban cerca estaba enfocada en el capitán herido, y ninguno de ellos se fijó en que la criatura empezaba a cambiar otra vez su forma maleable, variando la estructura de los brazos de manera que pudo retorcerlos y sacarlos de las ataduras.

De improviso, la criatura apartó a Drizzt de un empellón, y el elfo oscuro desenvainó al instante la otra cimitarra. El doppleganger se lanzó hacia la salida del callejón, seguido de cerca por *Guenhwyvar.* De la espalda de la criatura brotaron unas alas, y el ser saltó al aire con intención de remontar el vuelo en medio de la noche.

Guenhwyvar dio un brinco poderoso, lanzándose en su persecución, en tanto que el capitán cogía una flecha de la aljaba que Catti-brie llevaba a la cadera. La mujer, al sentir el hurto, giró hacia el capitán en el momento en que el arco se alzaba. Gritó, se apartó a un lado, y Deudermont disparó.

El doppleganger estaba a más de seis metros del suelo cuando *Guenhwyvar* inició el salto, pero la gran pantera alcanzó al monstruo volador y sus mandíbulas se cerraron firmemente en torno a uno de sus tobillos. La extremidad del ser cambió de forma y se remodeló de inmediato, haciendo que el agarre de la pantera perdiera firmeza. Entonces llegó la flecha plateada y se hincó en su espalda, exactamente entre las alas.

Guenhwyvar cayó al suelo y aterrizó ágilmente sobre sus almohadilladas zarpas; también se precipitó el doppleganger, muerto antes incluso de llegar a tierra.

Drizzt llegó allí en un momento, con los demás corriendo tras él para alcanzarlo.

La criatura empezó a transformarse otra vez. Su última apariencia se desdibujó y fue reemplazada por otra humanoide que ninguno de los reunidos había visto nunca. Su piel era perfectamente tersa, y en los dedos de sus esbeltas manos no había estrías visibles en las articulaciones. No tenía un solo pelo en el cuerpo, y todo en ella resultaba ambiguo. Era un pedazo de materia con forma humanoide y nada más.

-Un doppleganger -comentó Deudermont-. Parece que a Dankar no le ha gustado nuestra última hazaña.

Drizzt asintió con la cabeza, permitiéndose aceptar el razonamiento del capitán. Este incidente no tenía nada que ver con él ni con lo que era ni con su procedencia.

Tenía que creer que era así.

Errtu disfrutó del espectáculo de principio a fin, y se alegró de no tener que pagar la recompensa al maestro del disfraz contratado. Al demonio le molestó un instante haber perdido a su guía para la travesía del *Duende del Mar* a la isla que no aparecía en casi ninguna carta de navegación, pero el balor no perdió la esperanza. Las semillas estaban sembradas; el doppleganger había insinuado a Deudermont su punto de destino, y Drizzt había oído el nombre exacto de la isla y se lo comunicaría al capitán. El balor sabía que ninguno de los dos eran cobardes, y sí ingeniosos y curiosos.

Errtu sabía que Drizzt y Deudermont encontrarían la forma de llegar a Caerwich y a la vidente ciega, depositaría del mensaje del demonio. Pronto, muy pronto.

4

«Ayuda» no solicitada

El *Duende del Mar* zarpó dos semanas después, con rumbo sur. El capitán Deudermont explicó que tenían asuntos pendientes en Puerta de Baldur, una de las ciudades portuarias más grandes de la Costa de la Espada, aproximadamente a medio camino entre Aguas Profundas y Calimshan. Nadie hizo preguntas a Deudermont, pero muchos notaron que parecía tener los nervios de punta, y que mostraba una actitud casi indecisa, algo nunca visto en el siempre seguro capitán.

Tal comportamiento cambió al cabo de cuatro días de haber salido del puerto de Aguas Profundas, cuando el vigía del *Duende del Mar* avistó un velero de aparejo de cruz con la cubierta repleta de marineros. Las carabelas solían ir tripuladas por una dotación de cuarenta a cincuenta marineros, pero un barco pirata que quisiera realizar un ataque relámpago y después trasladar el botín a tierra firme rápidamente podía llevar tres veces ese número. Los barcos piratas no transportaban carga, sino guerreros.

Si Deudermont se había mostrado indeciso antes, no lo hizo ahora. Las velas del *Duende del Mar* se izaron al completo. Catti-brie se colgó *Taulmaril* al hombro y empezó a trepar a la atalaya, en tanto que Robillard recibía la orden de situarse en su puesto en la cubierta de popa y utilizar su magia para proporcionar más aire a las velas. Pero el viento natural que soplaba del noroeste ya era fuerte de por sí e hinchaba tanto el velamen del *Duende del Mar* como el del barco pirata que huía, de modo que la persecución sería larga.

En la cubierta central, los músicos de la goleta iniciaron una animosa marcha, y Drizzt regresó del bauprés antes de lo que tenía por costumbre *y* se situó al lado de Deudermont, al timón.

-¿Adónde remolcaremos el barco una vez que lo hayamos capturado? -La pregunta del drow era habitual cuando se estaba en alta mar. Todavía se encontraban más próximos a Aguas Profundas que a Puerta de Baldur, pero el viento soplaba del norte y favorecía un rumbo sur.

-A Orlumbor -respondió Deudermont sin vacilar.

Aquello sorprendió a Drizzt. Orlumbor era una isla rocosa y batida por los vientos, situada a mitad de camino entre Aguas Profundas y Puerta de Baldur; era una ciudad-estado independiente, con escasa población y apenas equipada para acoger a una carabela llena de piratas.

-¿Aceptarán los navieros su atraque? -preguntó el drow, dubitativo.

Deudermont, en cuyo semblante había una expresión seria, asintió con un cabeceo.

-Orlumbor le debe mucho a Aguas Profundas -explicó-. Retendrán la nave hasta que llegue otro barco de allí para remolcarlo. Le daré instrucciones a Robillard para que utilice sus poderes y se ponga en contacto con los Señores de la ciudad.

Drizzt asintió. Parecía perfectamente lógico y, sin embargo, totalmente fuera de lugar. El drow comprendió ahora que ésta no era una travesía corriente para el *Duende del Mar*. Ésta era la primera vez que Deudermont dejaba atrás un barco y una tripulación capturados para que otra nave se encargara de ellos. El tiempo nunca parecía un asunto primordial aquí, en medio del invariable y eterno movimiento ondulante del mar. Lo normal era que el *Duende del Mar* navegara hasta encontrar un barco pirata, que lo apresara o lo hundiera, y después regresara a uno de los puertos aliados y lo entregara, sin importar cuánto se tardaba en hacerlo.

-Los asuntos que nos llevan a Puerta de Baldur tienen que ser urgentes -comentó el drow al tiempo que dirigía una mirada inquisitiva a Deudermont.

El capitán volvió la cara hacia él. Sus ojos buscaron los del drow y sostuvieron su mirada largamente, con una expresión firme.

-No vamos a Puerta de Baldur -admitió.

-Entonces ¿dónde? -El tono de voz de Drizzt puso de manifiesto que la respuesta no lo había sorprendido.

El capitán sacudió la cabeza y volvió a mirar al frente; giró un poco el timón para mantener el rumbo de la carabela que huía.

Drizzt aceptó la reserva del capitán. Sabía que Deudermont había tenido una muestra de deferencia con él admitiendo que no navegaban hacia Puerta de Baldur. También sabía que el capitán le iría haciendo confidencias a medida que fuera necesario. El asunto que ahora tenían entre manos era el barco pirata, todavía a mucha distancia, con sus velas cuadradas apenas visibles en la línea azul del horizonte.

-¡Más viento, hechicero! -gritó Deudermont a Robillard, que gruñó e hizo un gesto con la mano al capitán-. No le daremos alcance antes de que anochezca a menos que tengamos más viento.

Drizzt sonrió a Deudermont y después regresó hacia la proa, al bauprés, al olor del salitre y la espuma, al siseante sonido de rápido avance de la quilla del *Duende del Mar* sobre el agua, a la soledad que necesitaba para pensar y para prepararse.

Navegaron a toda vela durante tres horas antes de que la carabela se encontrara lo bastante cerca para que Catti-brie, encaramada a la atalaya con su catalejo, pudiera confirmar que se trataba de un barco pirata. El día ya estaba bastante avanzado, con el sol a medio camino entre su cenit y el horizonte occidental, y los perseguidores sabían que tenían que acortar distancias. Si no alcanzaban al barco pirata antes de la puesta de sol, se escabulliría en la oscuridad. Robillard tenía algunos hechizos para intentar seguirle la pista, pero seguramente el barco pirata llevaría un hechicero en la tripulación, o, al menos, un clérigo. Aunque probablemente ni el uno ni el otro serían muy poderosos, y desde luego no tan expertos como Robillard, dichos conjuros de seguimiento no eran difíciles de contrarrestar. Además, los piratas nunca se aventuraban demasiado lejos de sus bases secretas, y el *Duende del Mar* no podía perseguir a éste hasta su propia guarida, donde tendría amigos esperando.

Deudermont no parecía muy preocupado. No sería la primera ni la última vez que perdían a los piratas en la noche. Y siempre habría otros delincuentes a los que perseguir. Pero Drizzt, que no quitaba ojo al capitán, no recordaba haberlo visto nunca con una actitud tan indiferente. Era obvio que aquello tenía que ver algo -o todo- con el incidente en Aguas Profundas y el misterioso destino sobre el que Deudermont no quería hablar.

El drow se agarró con más fuerza a un cabo del petifoque y suspiró. Deudermont se lo diría a su debido tiempo.

El viento natural amainó un poco, y el *Duende del Mar* acortó distancias. Por lo visto este barco pirata no iba a lograr escapar, después de todo. La banda de juglares, que había dejado de tocar durante las largas y tediosas horas de persecución, se volvió a reunir y reanudó la marcha. Drizzt sabía que los piratas no tardarían en oír la música, que les llegaría, sobre las olas, como precursora de su perdición.

Las cosas parecían haber vuelto a la normalidad ahora, más relajadas a despecho de la inminencia de la batalla. Drizzt intentó convencerse de que Deudermont se había mostrado tranquilo porque sabía que alcanzarían al barco pirata. Todo había vuelto a la normalidad.

-¡Estela a popa! -gritó alguien, haciendo que todas las cabezas se volvieran en aquella dirección.

-¿Qué es eso? -preguntaron varias voces. Drizzt alzó la vista hacia Catti-brie, que tenía enfocado el catalejo en el mar, por detrás del *Duende del Mar, y* sacudía la cabeza con gesto desconcertado.

El drow avanzó ágilmente a lo largo de la batayola, se detuvo en el centro de la nave, y se inclinó por la borda para captar el primer atisbo del perseguidor desconocido. Vio una gran cresta espumosa en el agua, como la estela que levantaría la aleta dorsal de un cachalote, si es que había algún cachalote en el mundo capaz de moverse tan rápidamente. Pero éste no era un animal corriente; Drizzt lo supo instintivamente, al igual que todos los que iban a bordo del *Duende del Mar*.

-¡Va a embestirnos! -advirtió Waillan Micanty, que se encontraba cerca de la balista instalada en la popa de la nave. Todavía mientras hablaba, el extraño perseguidor viró a estribor y sobrepasó al *Duende del Mar* por un costado como si la nave hubiera estado parada.

Drizzt comprobó que no era un cetáceo cuando la criatura, o lo que quiera que fuese, pasó surcando el agua a veinte metros del *Duende del Mar,* lo bastante cerca para levantar una ola que rompió contra el costado de la goleta. Al drow le pareció ver una forma en el interior de la cresta; una forma humana.

-¡Es un hombre! -gritó Catti-brie desde arriba, confirmando la suposición de Drizzt.

Todos los tripulantes contemplaron, incrédulos, cómo la veloz criatura se alejaba del *Duende del Mar* y acortaba distancias con la carabela.

-¿Algún hechicero? -preguntó Deudermont a Robillard.

El mago se encogió de hombros, como hicieron todos los que estaban cerca, sin que ninguno supiera explicar aquello.

-La cuestión más importante -dijo por último el hechicero- sería saber las lealtades de este recién llegado. ¿Es amigo o enemigo?

Al parecer, ninguno de los que estaban en la carabela tenía tampoco respuesta a eso, ya que algunos guardaron silencio mientras oteaban desde la batayola, en tanto que otros cogían sus arcos. La dotación de la catapulta de la nave pirata llegó incluso a lanzar una bola de brea ardiente al recién llegado, pero éste se movía demasiado deprisa para calcular la distancia, y el proyectil siseó, inofensivo, al caer en las olas. El veloz desconocido se movió a lo largo de la carabela, superando su velocidad con facilidad. La cresta que alzaba a su paso disminuyó y luego desapareció instantáneamente para dejar a la vista un hombre con túnica, cargado con un fardo pesado, y de pie sobre las olas, que agitaba los brazos frenéticamente y voceaba algo. Se encontraba demasiado lejos del *Duende del Mar* para que nadie de la tripulación entendiera con exactitud lo que estaba diciendo.

-¡Se dispone a lanzar un hechizo! -gritó Catti-brie desde la atalaya-. Va a... -Enmudeció repentinamente, atrayendo sobre ella la mirada preocupada de Drizzt. Aunque el drow no podía distinguirla claramente desde su posición, mucho más abajo, sí advirtió que la joven estaba desconcertada, y vio que sacudía la cabeza, como no dando crédito a sus ojos.

Los que estaban en la cubierta del *Duende del Mar* se esforzaron por adivinar qué estaba pasando exactamente. Divisaron un remolino de actividad cerca de la batayola del lado en el que estaba el hombre plantado sobre el agua. Oyeron gritos y los chasquidos de los disparos de ballestas; pero, si alguna saeta alcanzó al hombre, éste no dio señales de ello.

De pronto, se produjo un tremendo estallido de fuego que se disipó de inmediato en una enorme nube de denso vapor, una bola blanca, en el lugar ocupado por la carabela. Empezó a crecer, y, muy pronto, la nube también cubrió al conjurador que caminaba sobre el agua, extendiéndose y haciéndose más espesa. Deudermont mantuvo el rumbo a toda vela, pero cuando por fin estuvieron cerca del lugar no tuvo más remedio que aminorar la marcha, sin atreverse a penetrar en el inexplicable banco de niebla. Frustrado, maldiciendo en voz baja, Deudermont hizo virar al *Duende del Mar* hacia un costado de la densa nube.

Toda la tripulación estaba preparada, a lo largo de la batayola. Las pesadas ballestas montadas en el puente se hallaban armadas y listas, al igual que la balista de la cubierta de popa del *Duende del Mar.*

Finalmente la niebla empezó a levantar, retrocediendo en volutas bajo la presión de la fuerte brisa. Una figura fantasmal apareció justo en el centro de la nube, de pie sobre el agua, con la mejilla apoyada en la palma de una mano y mirando con gesto desconcertado al punto donde había estado la carabela.

-¡No vas a creerlo! -gritó Catti-brie a Drizzt, y un gemido acompañó sus palabras.

Efectivamente, Drizzt no daba crédito a sus ojos, pues también él había reconocido al inesperado recién llegado. Reparó en la túnica de color rojo encendido y decorada con runas arcanas así como con extravagantes imágenes. Estas últimas eran, de hecho, figuras esquemáticas que representaban hechiceros en el proceso de ejecutar conjuros, algo que un aspirante a mago a la avanzada edad de cinco años podría dibujar en un libro de hechizos de juego. Drizzt también reconoció el rostro barbilampiño, casi infantil, del hombre -todo hoyuelos y enormes ojos azules-, y el cabello castaño, largo y liso, sujeto tras las orejas, muy orante, de manera que éstas sobresalían de su cara casi en ángulo recto.

-¿Qué es? -preguntó Deudermont al drow.

-No «qué» -lo corrigió Drizzt-, sino «quién». -El elfo oscuro soltó una corta carcajada y sacudió la cabeza con expresión de incredulidad.

-Entonces ¿quién? -demandó Deudermont, tratando de que su voz sonara severa, aunque las carcajadas de Drizzt eran tranquilizadoras y contagiosas.

-Un amigo -repuso el elfo oscuro, que hizo una pausa y alzó la vista hacia Catti-brie-. Es Harkle Harpell, de Longsaddle.

-Oh, no -gimió Robillard a sus espaldas. Como todos los magos de los Reinos, Robillard había oído las historias de Longsaddle y de la excéntrica familia Harpell, el grupo de hechiceros más indeliberadamente peligroso que jamás había alumbrado el universo.

A medida que pasaban los segundos y el banco de niebla seguía disipándose, Deudermont y su tripulación se tranquilizaron. No tuvieron ni idea de lo que le había ocurrido a la carabela hasta que la niebla casi hubo desaparecido, pero entonces divisaron al barco pirata navegando a todo trapo y alejándose más y más. Deudermont estuvo a punto de ordenar largar velas para reanudar la persecución, pero vio que el sol estaba muy bajo, calculó la distancia entre su nave y el barco pirata, y decidió que éste había conseguido escapar.

El hechicero, Harkle Harpell, era claramente visible ahora, a escasos doce metros de la proa, por estribor. Deudermont entregó el timón a un tripulante y se acercó con Drizzt y Robillard hacia el punto más cercano al mago. Catti-brie bajó de la atalaya para reunirse con ellos.

Harkle mantenía una actitud impasible, con la barbilla en la palma de la mano, y la vista clavada en el punto donde había estado la carabela. Se mecía con las olas, arriba y abajo, y no dejaba de dar golpecitos con un pie en el agua. El resultado era curioso, ya que el agua se apartaba de él, pues el encantamiento de caminar sobre agua impedía que su pie entrara en contacto con el salado líquido.

Finalmente, Harkle volvió la vista hacia el *Duende del Mar,* a Drizzt y a los demás.

-Nunca imaginé que pasara eso -admitió mientras sacudía la cabeza-. Supongo que apunté la bola de fuego demasiado bajo.

-Fantástico -rezongó Robillard.

-¿Subes a bordo? -preguntó Deudermont al mago, y la pregunta, o la súbita conciencia de que no se encontraba en el barco, pareció sacar a Harkle de su abstracción.

-¡Ah, sí! -respondió-. Una idea excelente. Me alegro de haberos encontrado. -Señaló sus pies-. No sé durante cuánto tiempo más durará mi...

Mientras hablaba, el hechizo, aparentemente, llegó a su fin, ya que el mago se hundió en el mar con un chapoteo.

-Menuda sorpresa -comentó Catti-brie, que se acercó a la batayola para reunirse con los demás.

Deudermont ordenó a unos hombres que cogieran los bicheros y sacaran al mago del agua; después miró a sus amigos con incredulidad.

-¿Se ha aventurado a adentrarse en alta mar con un encantamiento tan poco seguro? -preguntó, sin salir de su asombro-. Podría no haberse cruzado nunca con nosotros, ni con ningún barco aliado, y entonces...

-Es un Harpell -repuso Robillard como si con eso lo explicara todo.

-Harkle Harpell -añadió Catti-brie, recalcando el comentario del hechicero con su tono sarcástico.

Deudermont se limitó a sacudir la cabeza, sintiéndose un poco más tranquilo por el hecho evidente de que Drizzt, de pie a su lado, lo estaba pasando en grande con todo esto.

5

Una idea fugaz

Envuelto en una manta mientras la túnica se secaba con el viento, colgada de un mástil, el empapado hechicero estornudó varias veces seguidas, rociando a los que había a su alrededor. Le resultaba imposible contenerse, y salpicó a Deudermont en plena cara cuando el capitán se acercó a él para hacer las presentaciones.

-Éste es Harkle Harpell, de Longsaddle -dijo Drizzt a Deudermont. Harkle le tendió la mano, y la manta se le cayó. El enteco mago braceó torpemente para recuperarla, pero ya era demasiado tarde.

-Dadle de comer -se mofó Catti-brie desde atrás-. A ese trasero no le vendría mal un poco de carne.

Harkle se puso rojo como la grana. Robillard, que ya conocía al otro mago, se alejó al tiempo que sacudía la cabeza, sospechando que la diversión no iba a faltar a partir de ahora.

-¿Qué te trae aquí, tan lejos de la costa, en pleno mar abierto? -preguntó Deudermont.

-Vengo invitado -repuso el hechicero mirando a Drizzt. Mostró cierta inquietud cuando el elfo oscuro no hizo intención de confirmar sus palabras. El drow lo observó con curiosidad.

»¡Es cierto! -protestó Harkle-. Respondiendo a tu petición. -Se volvió hacia Catti-brie-. ¡Y a la tuya!

La joven miró a Drizzt, que se encogió de hombros y alzó las manos en un gesto desconcertado, sin tener la menor idea de a qué se refería Harkle.

-Oh, vaya, vaya, vaya, qué gran bienvenida -masculló el mago, exasperado-. Claro que, debí suponerlo, aunque esperaba que un elfo oscuro tendría más memoria. ¿Qué dirías a alguien a quien vuelves a ver después de un siglo? No recordarías ni su nombre, ¿verdad? Oh, no, claro que no. Eso sería demasiada molestia.

-¿De qué hablas? -tuvo que preguntar Drizzt-. Me acuerdo de tu nombre.

-¡Más te vale! -bramó Harkle-. ¡Si no, me pondría realmente furioso! -Chasqueó los dedos con actitud indignada, y el sonido pareció tranquilizarlo. Se quedó callado unos instantes, aparentemente desconcertado, como si hubiera olvidado de qué demonios estaba hablando.

»¡Ah, sí! -dijo por último, y miró fijamente a Drizzt. La expresión severa del mago se borró rápidamente para dar paso a otra de curiosidad.

-¿De qué hablas? -volvió a preguntar Drizzt, intentando ayudarlo a recordar.

-No lo sé -admitió el hechicero.

-Estabas explicando qué te había traído aquí -medió Deudermont.

Harkle volvió a chasquear los dedos.

-¡El hechizo, naturalmente! -dijo.

Deudermont soltó un sonoro suspiro.

-Evidentemente, fue un hechizo -empezó el capitán muy despacio, tratando de encontrar el camino de obtener alguna información útil de la charla incoherente del mago.

-Un hechizo, no -replicó Harkle-, sino *el* hechizo. Mi nuevo conjuro, la niebla del destino.

-¿La niebla del destino? -repitió Deudermont.

-Oh, es un conjuro estupendo -empezó Harkle, excitado-. Facilita y acelera las cosas. Ya sabes, seguir adelante con tu vida y todo eso. Te muestra adónde ir, e incluso te lleva allí, creo, pero no te dice el porqué. -El mago se dio unos golpecitos en la barbilla con un dedo, y la manta volvió a caérsele, pero él ni siquiera se dio cuenta-. Debería trabajar en ese punto. Sí, sí, entonces sabría por qué estoy aquí.

-¿Es que ni siquiera lo sabes? -inquirió Catti-brie mientras se volvía hacia la batayola y se inclinaba un poco sobre ella para así no ver el huesudo trasero de Harkle.

-Supongo que vengo en respuesta a una invitación -contestó el mago.

La expresión de Catti-brie era de manifiesta duda, como la de Drizzt.

-¡Es cierto! -protestó Harkle con vehemencia-. Oh, qué propio de vosotros olvidarlo. ¡No deberíais decir cosas si no habláis en serio, eso es lo que pienso yo! Cuando vosotros, los dos -miró a uno y a otro al tiempo que agitaba el índice-, pasasteis por Longsaddle hace seis años, mencionasteis que esperabais que nuestros caminos se volvieran a cruzar de nuevo. «Si alguna vez estás cerca, haznos una visita.» ¡Eso es exactamente lo que dijisteis!

-Yo no... -empezó Drizzt, pero Harkle lo hizo callar con un gesto y después se dirigió presuroso hacia el bulto grande que había llevado consigo y que estaba tirado en la cubierta. La manta le resbaló aún más, pero el mago estaba demasiado absorto en su tarea para darse cuenta de ese detalle. Catti-brie ni siquiera se molestó en mirar hacia otro lado; soltó una risita contenida y sacudió la cabeza.

Harkle sacó un pequeño frasco del fardo, se arregló la manta por mor de la modestia, y regresó al trote junto a Drizzt. Chasqueando los dedos en actitud desafiante delante del drow, el hechicero quitó el corcho.

Del frasco salió una voz, la de Catti-brie, diciendo: «Si alguna vez estás cerca, haznos una visita».

-Ahí lo tienes -recalcó Harkle con tono de superioridad mientras volvía a poner el corcho en el frasco. Permaneció callado unos instantes, con los brazos en jarras, hasta que la sonrisa de Drizzt se tornó acogedora-. Bueno, ¿y dónde estamos exactamente? -inquirió el mago, dirigiéndose a Deudermont.

El capitán miró al vigilante drow, y la única respuesta que Drizzt pudo darle fue encogerse de hombros.

-Ven, te lo enseñaré -dijo Deudermont, que condujo al hechicero hacia su camarote-. Y te proporcionaré algo de ropa para que te la pongas mientras tu túnica se seca.

Cuando los dos se hubieron ido, Catti-brie se acercó a su amigo. Robillard no se encontraba muy lejos, y dirigió a ambos una mirada feroz.

-Rogad que no encontremos más piratas con los que luchar hasta que podamos librarnos de nuestro «cargamento» -dijo el hechicero.

-Harkle intentará ayudar -replicó la joven.

-Rezad con más fervor, entonces -rezongó Robillard, que se apartó un poco.

-Deberías tener más cuidado con lo que dices -comentó Drizzt a Catti-brie.

-Esa voz podría haber sido tanto la tuya como la mía -replicó la joven-. Y, además, Harkle trató de ayudar en el combate.

-Sí, y también pudimos haber sido nosotros los que acabáramos envueltos en la nube de vapor o en el fuego -se apresuró a recordarle el drow.

Catti-brie suspiró, falta de argumentos con los que rebatirlo. Se volvieron hacia la puerta del camarote de Deudermont, donde se encontraba el capitán con Harkle, a punto de entrar.

-Así que era la niebla del destino lo que arrojaste sobre nuestros amigos los piratas, ¿no? -preguntó Deudermont procurando poner un tono impresionado.

-¿Qué? ¡Ah, eso! No, no, sólo era una bola de fuego. ¡Soy bueno con ese tipo de conjuros! -Harpell hizo una pausa y agachó los ojos, siguiendo a Deudermont al interior del camarote-. Lo que pasa es que apunté demasiado bajo -admitió Harkle en voz queda.

Catti-brie y Drizzt intercambiaron una mirada, y después volvieron la vista hacia Robillard.

-Que no nos pase nada -musitaron los tres a un tiempo.

Drizzt y Catti-brie cenaron en privado con Deudermont esa noche, ya que el capitán parecía más animado de lo que lo había estado desde que habían zarpado de Aguas Profundas. Los dos amigos intentaron disculparse varias veces por la llegada de Harkle, pero Deudermont desestimó el asunto con un ademán, e incluso llegó a insinuar que no lo había molestado tanto la aparición del mago.

Por fin, Deudermont se recostó en la silla, se limpió la pulcra y recortada perilla con una servilleta de satén, y observó fijamente a los dos amigos, que guardaron silencio al comprender que el capitán tenía algo importante que comunicarles.

-No nos encontramos en esta zona por casualidad -admitió Deudermont sin preámbulos.

-Y no nos dirigimos a Puerta de Baldur -razonó Drizzt, que lo sospechaba hacía tiempo. Se suponía que el *Duende de Mar* iba de camino a esta ciudad, pero Deudermont no se había preocupado de mantenerse cerca de la costa, la ruta más directa, más segura, y en la que tenían más probabilidades de encontrar y capturar piratas.

De nuevo se produjo un largo silencio, como si el capitán tuviera que encajar las ideas en su propia mente antes de admitirlas abiertamente.

-Navegamos en dirección oeste, hacia Mintarn -anunció por fin.

Catti-brie se quedó boquiabierta.

-Un puerto franco -recordó Drizzt en tono de advertencia. La isla de Mintarn tenía una bien merecida reputación de ser refugio de piratas y otros fugitivos de la justicia, un lugar violento y anárquico. ¿Cómo sería recibido el *Duende del Mar,* el brazo de la justicia, en un puerto así?

-Un puerto franco, sí -asintió Deudermont-. Franco tanto para los piratas como para el *Duende del Mar* cuando se necesita información.

Drizzt no hizo objeciones al capitán, pero su expresión dubitativa hablaba por sí misma.

-Los Señores de Aguas Profundas me han dado carta blanca respecto al *Duende del Mar*-anunció Deudermont con cierto tono duro-. El barco es mío, y está bajo mi entera responsabilidad. Puedo dirigirlo a Mintarn, a las Moonshaes, a Ruathym o a donde me plazca, sin tener que dar cuentas a nadie y sin que se cuestionen mis decisiones.

Drizzt se recostó en su silla, dolido por las duras palabras, y sorprendido de que Deudermont, que siempre se había declarado su amigo, lo tratara ahora como un subordinado.

El capitán dio un respingo al reparar en la decepción del drow.

-Te pido disculpas -dijo en voz baja.

Drizzt se adelantó en la silla y apoyó los codos en la mesa para acercarse a Deudermont.

-¿Caerwich? -preguntó, lacónico.

El capitán lo miró fijamente a los ojos.

-El doppleganger habló de esa isla, así que debo ir allí.

-¿Y no has pensado que quizá navegas de cabeza a una trampa? -intervino Catti-brie-, ¿que te diriges exactamente donde quieren que vayas?

-¿Quiénes? -inquirió Deudermont.

-Los que quiera que enviaron al doppleganger -razonó la joven.

-¿Quiénes? -repitió el capitán.

Catti-brie se encogió de hombros.

-Quizá Dankar -sugirió la muchacha-. O tal vez algún otro pirata que esté harto del *Duende del Mar*.

Deudermont volvió a recostarse en el respaldo de la silla, y Drizzt hizo otro tanto; los tres permanecieron sentados y en silencio durante un buen rato.

-No puedo, ni creo que tampoco vosotros podáis, seguir navegando de arriba abajo por la Costa de la Espada como si no hubiera pasado nada -explicó el capitán. Drizzt cerró los ojos de color violeta. Esperaba esta respuesta, y estaba completamente de acuerdo con la lógica del capitán-. Alguien poderoso, ya que la contratación de un doppleganger no es algo corriente ni tampoco barato, desea mi muerte y el fin del *Duende del Mar,* e intento descubrir quién es. Jamás le he dado la espalda a una batalla, y tampoco mi tripulación. Cualquiera que no esté preparado para ir a Caerwich podrá desembarcar en Mintarn y coger otro barco que zarpe hacia a Aguas Profundas, con el pasaje pagado de mi propio bolsillo.

-Nadie abandonará-afirmó Catti-brie.

-Sin embargo, ni siquiera sabemos si Caerwich existe realmente -señaló Drizzt-. Muchos afirman haber estado allí, pero ésta es la clase de historia que se cuenta entre marineros, y que a menudo está exagerada por la bebida o la fanfarronería.

-Pues eso es algo que tendremos que descubrir -dijo Deudermont con tono concluyente. Ni Drizzt ni Catti-brie, ambos siempre bien dispuestos a meterse de cabeza en cualquier problema, hicieron la menor objeción-. Quizá no haya sido tan mala cosa la llegada de vuestro amigo hechicero -prosiguió el capitán-. Otra persona versada en las artes arcanas podría ayudarnos a resolver este misterio.

Catti-brie y Drizzt intercambiaron una mirada dubitativa; era obvio que el capitán no conocía a Harkle Harpell. No obstante, no dijeron nada al respecto, y terminaron de cenar mientras discutían asuntos más pertinentes al manejo diario del barco y su tripulación. Deudermont quería ir a Mintarn, así que Drizzt y Catti-brie lo acompañarían.

Tras la cena, los dos amigos salieron a la casi desierta cubierta de la goleta y pasearon bajo el brillante dosel de las estrellas.

-Te sentiste aliviado al oír lo que nos contó el capitán -comentó la joven. Tras un instante de sorpresa, Drizzt asintió con la cabeza-. Creías que el ataque en Aguas Profundas tenía que ver contigo, y no con Deudermont o con el *Duende del Mar*-prosiguió Catti-brie.

El drow se quedó callado, pues, como siempre, la perspicaz joven había adivinado perfectamente lo que sentía, como si leyera un libro abierto.

-Siempre tendrás el temor de que cualquier peligro procede de tu tierra -añadió Catti-brie, que se paró y, asomándose por la batayola, contempló el reflejo de las estrellas en la ondulada superficie del agua.

-Me he creado muchos enemigos -repuso Drizzt.

-Los has dejado enterrados en el camino -dijo la muchacha, echándose a reír.

Drizzt se unió a sus carcajadas, y tuvo que admitir que tenía razón. Esta vez, creía, la cosa no iba con él. Desde hacía varios años, había sido un actor más en el gran teatro del mundo. El elemento personal de peligro que lo había acompañado a cada paso desde su partida inicial de Menzoberranzan parecía haber quedado en el pasado. Ahora, bajo las estrellas y con Catti-brie a su lado, distanciado de la ciudad drow por muchos años y miles de kilómetros, Drizzt Do'Urden se sentía verdaderamente libre y despreocupado. No le tenía miedo al viaje a Mintarn ni a esa misteriosa isla, a pesar de los rumores que corrían sobre ella. Drizzt Do'Urden jamás había temido el peligro. Vivía arriesgadamente por voluntad propia y, si Deudermont se encontraba en apuros, estaba más que dispuesto a utilizar sus cimitarras.

Igual que lo estaba Catti-brie con su arco, *Taulmaril*, y la magnífica espada, *Khazid'hea,* siempre colgada en su cadera. Lo mismo que lo estaba *Guenhwyvar,* su siempre fiel compañera. Drizzt no le temía al peligro; sólo la sensación de culpabilidad podía doblegar su

espíritu estoico. Por lo visto, en esta ocasión no tenía que sufrir esa carga: no era responsable del ataque ni del curso tomado por el *Duende del Mar*. Era una pieza más en el juego de Deudermont, un peón voluntario.

Catti-brie y él pasaron horas en cubierta, disfrutando del viento y la espuma y contemplando las estrellas en silencio.

6

Los nómadas

Kierstaad, hijo de Revjak, se agachó sobre una rodilla en la esponjosa turba. No era alto para la media de los nómadas del valle del Viento Helado; medía apenas un metro ochenta, y era menos musculoso que la mayoría. Tenía el cabello rubio y largo, y los ojos, del color del cielo en un día despejado; su sonrisa, en las contadas ocasiones en que la mostraba, reflejaba la calidez de su espíritu.

A través de la llana tundra Kierstaad alcanzaba a ver la cima nevada de la cumbre de Kelvin. Era la única montaña en los dos mil quinientos kilómetros cuadrados de extensión que tenía la comarca del valle del Viento Helado, una franja de la tundra barrida por los vientos y situada entre el mar de Hielo Movedizo y la estribación noroccidental de la Columna del Mundo. Sólo con que avanzara unos cuantos kilómetros hacia la montaña, Kierstaad sabía que divisaría las puntas de los mástiles de los barcos pesqueros que navegaban por el lago Dinneshere, el segundo en tamaño de los tres que había en la región.

Unos cuantos kilómetros hacia un mundo diferente, reflexionó Kierstaad. En realidad, no era más que un muchacho, pues sólo tenía diecisiete inviernos, pero en ese tiempo Kierstaad había visto más cosas de los Reinos y de la vida de lo que la mayoría de la gente vería jamás. Había viajado con otros muchos guerreros, acudiendo a la llamada de Wulfgar, desde el valle del Viento Helado hasta un lugar llamado Piedra Alzada, lejos, muy lejos. Había celebrado en el camino su noveno cumpleaños, separado de su familia, que había dejado atrás. A los once años, el joven bárbaro había luchado contra goblins, kobolds y elfos oscuros, combatiendo al lado de Berkthgar el *Intrépido,* cabecilla de Piedra Alzada. Fue Berkthgar quien decidió que había llegado el momento de que el pueblo bárbaro regresara al valle del Viento Helado, su tierra ancestral, y a las costumbres de sus antepasados.

Kierstaad había visto tantas cosas que tenía la impresión de haber vivido dos vidas diferentes en dos mundos diferentes. Ahora era un nómada, un cazador en la tundra abierta, que se acercaba a su décimo octavo cumpleaños y a su primera cacería a solas. Sin embargo, al contemplar la cumbre de Kelvin y conociendo la existencia de los barcos pesqueros en el lago Dinneshere, y en el Maer Dualdon, al oeste, y en Aguas Rojizas, al sur, Kierstaad se dio cuenta de lo limitada que se había vuelto su existencia y lo inmenso que era el mundo; un mundo que estaba a unos pocos kilómetros de donde ahora se encontraba arrodillado. Podía imaginar los mercados de Bryn Shander, la ciudad más grande de las diez poblaciones que había en torno a los lagos. Podía imaginar las ropas multicolores, las joyas, la animación, cuando las caravanas de mercaderes llegaban con la primavera y los sureños trocaban sus mercancías por las tallas de marfil obtenidas de las truchas de cabeza de jarrete, abundantes en los tres lagos.

Las ropas de Kierstaad eran pardas, como la tundra, como el reno que su gente cazaba, como las tiendas en las que vivían.

No obstante, el suspiro que lanzó el joven no era de pesar por lo que estaba perdido para él, sino más bien de resignada aceptación de que ésta era su vida ahora, la misma que la de sus antepasados. Kierstaad tenía que admitir que en ella había una belleza sencilla, y también dureza, que fortalecía el cuerpo y el espíritu. Kierstaad era un hombre joven, pero más sabio de lo que correspondía a su edad. Un rasgo de familia, según se decía, ya que su padre, Revjak, había dirigido a las tribus unificadas tras la marcha de Wulfgar. Sereno y sin perder nunca el control, Revjak no había dejado el valle del Viento Helado para ir a luchar a Mithril Hall, argumentando que era demasiado viejo y estaba muy hecho a sus costumbres. Se había

quedado con la mayoría del pueblo bárbaro, solidificando la alianza entre las tribus nómadas, y también estrechando los lazos con las gentes de Diez Ciudades.

El regreso de Berkthgar, de Kierstaad -su hijo pequeño- y de todos los demás no sorprendió a Revjak, aunque sí lo complació. Sin embargo, con aquel regreso se plantearon muchas cuestiones concernientes al futuro de las tribus nómadas y al liderazgo del pueblo bárbaro.

-¿Más sangre? -La pregunta sacó al joven de su abstracción. Kierstaad se volvió hacia los otros cazadores, Berkthgar entre ellos, que se acercaban a su espalda.

Kierstaad asintió con la cabeza y señaló la mancha roja sobre el suelo pardo. Berkthgar había lanceado un reno, un buen tiro a gran distancia, pero sólo había herido al animal, y éste había huido. Siempre eficientes, sobre todo cuando se trataba de esta bestia que tanto les daba, los cazadores habían corrido en su persecución. No herirían a un animal para después dejarlo morir sin provecho. No era su forma de proceder. Era, en palabras de Berkthgar, «el estilo despilfarrador de los habitantes de Diez Ciudades, o de los que vivían al sur de la Columna del Mundo».

Berkthgar llegó junto al joven arrodillado, y el alto cabecilla también miró fijamente la lejana cumbre de Kelvin.

-Tenemos que alcanzar al animal pronto -declaró-. Si se acerca demasiado al valle, los enanos lo robarán.

Hubo varios gestos de asentimiento, y el grupo de caza reemprendió la marcha a buen paso. Kierstaad se rezagó esta vez, abrumado por las palabras de su cabecilla. Desde que habían dejado Piedra Alzada, Berkthgar había hablado mal de los enanos, el pueblo que había sido su amigo y aliado, el pueblo de Bruenor, que había luchado en una guerra junto a los bárbaros por una buena causa. ¿Qué había pasado con los alegres gritos de victoria? Su recuerdo más vivido de los escasos dos años en Piedra Alzada no era la guerra con los drows, sino la celebración que la siguió, una época de compañerismo entre los enanos, los extraños svirfneblis y los guerreros que se habían unido a la causa desde varias poblaciones cercanas.

¿Cómo había cambiado todo eso de manera tan repentina? Apenas hacía una semana que habían dejado atrás Piedra Alzada, cuando la historia de la vida de los bárbaros allí empezó a cambiar. Ya no se hablaba de los buenos tiempos, y en su lugar se referían relatos de tragedias y privaciones, de los bárbaros rebajándose a realizar tareas impropias de la tribu del Alce, de la tribu del Oso, y de cualquiera de las otras tribus ancestrales. Este tipo de conversación continuó durante todo el trayecto alrededor de la Columna del Mundo, todo el camino de vuelta al valle del Viento Helado, y después, de manera gradual, cesó.

Ahora, con los rumores de que un numeroso grupo de enanos había regresado al valle del Viento Helado, los comentarios críticos de Berkthgar habían empezado otra vez. Kierstaad conocía el motivo. Los rumores decían que el propio Bruenor Battlehammer en persona, el octavo rey de Mithril Hall, había vuelto. Se decía que, poco después de la guerra con los drows, Bruenor había entregado el trono a su antecesor, Gandalug, fundador del clan Battlehammer, que tras varios siglos había regresado de un encarcelamiento mágico a manos de los drows. Incluso en los mejores momentos de su alianza, las relaciones entre Berkthgar y Bruenor habían sido tirantes, ya que el rey enano había sido el padre adoptivo de Wulfgar, el hombre que sobresalía más en las leyendas bárbaras. Bruenor había forjado el poderoso *Aegis-fang*, el martillo de guerra que, manejado por Wulfgar, se había convertido en el arma más venerada por todas las tribus.

Pero cuando Wulfgar murió, Bruenor se negó a entregar *Aegis-fang* a Berkthgar.

Aun después de sus actos heroicos en la batalla del valle del Guardián contra los drows, Berkthgar había permanecido a la sombra de Wulfgar. El perspicaz Kierstaad tenía la impresión de que el cabecilla había emprendido una campaña para desprestigiar a Wulfgar y convencer a su orgulloso pueblo de que el gran guerrero se había equivocado, que no era un líder fuerte, que incluso había sido un traidor a su pueblo y a sus dioses. Según Berkthgar, su

antiguo estilo de vida, recorriendo la tundra y viviendo libres de todo compromiso, era el mejor.

A Kierstaad le gustaba la vida en la tundra, y no tenía muy claro si estaba en desacuerdo con las observaciones de Berkthgar referentes al estilo de vida más honorable. Pero el joven había admirado mucho a Wulfgar, y las palabras de Berkthgar sobre el cabecilla muerto no le sentaban bien.

El joven miró la cumbre de Kelvin mientras corría sobre el suave y esponjoso suelo, y se preguntó si los rumores serían ciertos. ¿Habrían regresado los enanos? Y, en tal caso, ¿estaría Bruenor entre ellos?

Si era así, ¿cabría la posibilidad de que hubiera traído consigo a *Aegis-fang,* el martillo de guerra más poderoso?

Aquella idea hizo que Kierstaad sintiera un cosquilleo, pero al instante se olvidó de ello cuando Berkthgar divisó al reno herido y la caza llegó a su apogeo.

-¡Soga! -bramó Bruenor al tiempo que arrojaba al suelo el rollo de cuerda que el tendero le había ofrecido-. ¡Gruesa como mi brazo, condenado cerebro de orco! ¿Crees que voy a poder sostener un túnel con eso?

El aturdido tendero recogió el rollo de cuerda y se alejó presuroso sin dejar de rezongar a cada paso.

Regis, de pie a la izquierda de Bruenor, lanzó una mirada ceñuda a su amigo.

-¿Qué te pasa? -demandó el barbirrojo enano, acercándose bruscamente al rollizo halfling para mirarlo a la cara. No había muchas personas a las que el enano, con su metro cuarenta y cinco de estatura, pudiera mirar desde arriba, pero Regis era una de ellas.

El halfling se pasó las regordetas manos por el rizoso cabello castaño y soltó una risita.

-Menos mal que tus cofres están cargados -dijo, sin amilanarse lo más mínimo por la bravuconería de Bruenor-. Si no, Maboyo te pondría de patitas en la calle.

-¡Bah! -resopló el enano, que enderezó el torcido yelmo de un solo cuerno mientras se volvía-. Necesita hacer este negocio. Tengo que volver a abrir unas minas, y eso significa oro para Maboyo.

-Por suerte para ti -masculló Regis.

-Cierra el pico -advirtió Bruenor.

El halfling alzó la cabeza bruscamente, con una expresión de profundo asombro.

-¿Qué te pasa? -insistió Bruenor, volviéndose hacia él.

-Me has *visto* -musitó Regis-. Y ahora mismo me has visto otra vez.

Bruenor iba a replicar, pero las palabras se le atragantaron. Regis estaba a su izquierda, y el enano había perdido el ojo izquierdo en la batalla de Mithril Hall. Tras la guerra contra los drows, uno de los clérigos más poderosos de Luna Plateada había tratado con conjuros curativos el rostro del enano, que tenía una cicatriz que empezaba en la frente y bajaba en diagonal por encima de la cuenca vacía del ojo hasta la parte izquierda de la mandíbula. Era una antigua herida, y el clérigo le había prevenido que su trabajo haría poco más que un arreglo estético. Efectivamente, costó varios meses que apareciera un nuevo ojo entre las profundas arrugas de la cicatriz, y algún tiempo más para que la órbita creciera a su tamaño normal.

Regis tiró de Bruenor para acercarlo hacia sí. Sin previo aviso, el halfling tapó el ojo derecho de Bruenor con una mano, apuntó con un dedo de la otra mano y lo lanzó contra el ojo izquierdo del enano.

Bruenor reculó de un salto y agarró la mano del halfling.

-¡Puedes ver! -exclamó Regis.

Bruenor estrechó a su amigo en un fuerte abrazo, lo alzó en vilo y giró sobre sí mismo. ¡Era cierto, había recobrado la vista en el ojo izquierdo!

Otros clientes de la tienda contemplaron su estallido emocional, y, tan pronto como Bruenor se dio cuenta de sus miradas y, lo que era peor, sus sonrisas, soltó a Regis en el suelo con brusquedad.

Maboyo regresó en ese momento, cargado con un rollo de gruesa cuerda.

-¿Te parece bien ésta? -preguntó.

-Para empezar -bramó el enano, recuperando de golpe su mal genio-. Necesito trescientos metros más.

Maboyo lo miró de hito en hito.

-¡Ahora! -rugió Bruenor-. ¡O me consigues la cuerda o parto para Luskan con suficientes carretas para que mi gente y yo tengamos abastecimientos para un siglo!

Maboyo siguió mirándolo, ceñudo, un momento más, pero después cedió y se encaminó hacia el almacén. Había sabido que el enano venía para acabar con muchas de sus existencias tan pronto como Bruenor había entrado en el establecimiento con una bolsa cargada de dinero. A Maboyo le gustaba distribuir sus mercancías en pequeñas cantidades cada vez, haciendo que cada una de ellas pareciera muy valiosa y sacando tanto oro al cliente como le fuera posible. Bruenor, el regateador más duro a este lado de las montañas, no entraba en el juego.

-Recuperar la vista del ojo no ha mejorado tu carácter -comentó Regis en cuanto Maboyo se hubo marchado.

Bruenor le hizo un guiño.

-Sólo es un poco de teatro, *Panza Redonda* -dijo el enano con astucia-. Seguro que a éste le alegra que hayamos vuelto. Su negocio se ha duplicado.

Regis sabía que tenía razón. Con Bruenor y doscientos miembros del clan Battlehammer de regreso en el valle del Viento Helado, la tienda de Maboyo, la más grande y mejor abastecida de Bryn Shander y de Diez Ciudades, ganaría mucho dinero.

Por supuesto, eso significaba que Maboyo tendría que vérselas con un cliente de lo más huraño. Regis rió para sus adentros al pensar en las peleas que sostendrían el tendero y Bruenor, igual que ocurría hacía casi una década, cuando el valle rocoso situado al sur de la cumbre de Kelvin retumbaba con el golpeteo de los martillos enanos.

Regis pasó un buen rato contemplando a Bruenor. Era estupendo estar de vuelta en casa.

Segunda parte

La niebla del destino

Somos el centro. Para cada uno de nosotros -algunos lo llamarán arrogancia o egoísmo- somos el centro, y todo el mundo gira a nuestro alrededor, por nosotros y para nosotros. Esta es la paradoja de la sociedad, la relación entre el individuo y la colectividad, donde a menudo los deseos del primero están en directo conflicto con las necesidades de la segunda. ¿Quién de nosotros no se ha preguntado si todo el mundo no es más que un sueño personal?

No creo que estos pensamientos sean arrogantes o egoístas. Es una simple cuestión de percepción; podemos sentir empatía por otra persona, pero realmente no podemos ver el mundo como lo ve ella o juzgar el efecto que las cosas tienen en su mente y en su corazón, ni siquiera si es un amigo.

Pero debemos intentarlo. Hemos de hacerlo por el bien de todo el mundo. Ésta es la prueba del altruismo, el componente más básico e incuestionable de la sociedad. Ahí radica la paradoja, pues al final, lógicamente, cada uno de nosotros se preocupa más por sí mismo que por los otros y, sin embargo, si como seres racionales seguimos esa tendencia natural, anteponemos nuestras necesidades y deseos a los de la colectividad, y entonces no hay sociedad.

Procedo de Menzoberranzan, la ciudad drow, el paradigma del egotismo. He conocido ese sistema de anteponer el uno al todo, y lo vi fracasar rotundamente. Cuando manda el egotismo, toda la colectividad sale perdiendo, y, al final, quienes se afanan en conseguir sus propios logros acaban sin poseer nada de verdadero valor.

Porque todo lo realmente valioso que hay en esta vida proviene de nuestras relaciones con quienes nos rodean. Porque no hay nada material que pueda compararse a cosas intangibles como el amor y la amistad.

En consecuencia, tenemos que intentar superar ese egoísmo, interesarnos en los demás. Comprendí claramente esta verdad tras el ataque al capitán Deudermont en Aguas Profundas. Lo primero que pensé era que mi pasado había provocado el problema, que la maldición de mi vida había vuelto a causar dolor a un amigo. No podía soportar esta idea. Me sentí viejo y cansado. Más adelante, enterarme de que posiblemente el ataque sufrido por Deudermont era a causa de antiguos enemigos suyos, no míos, me dio más ánimos para la lucha.

¿Por qué? El peligro no era menor para mí ni para Deudermont ni para Catti-brie ni para los demás que venían con nosotros.

Sin embargo, mis emociones eran reales, muy reales, y las percibí y las comprendí, aunque no así su origen. Ahora, al reflexionar sobre ello, entiendo su causa y me enorgullezco. Había visto el fracaso del egoísmo, y había huido de ese mundo. Prefiero morir por culpa del pasado de Deudermont que verlo muerto a él por culpa del mío. Prefiero sufrir dolor físico, e incluso que mi vida termine. Mejor eso que ver que alguien a quien quiero muere por mi causa. Prefiero que me arranquen el corazón del pecho antes que ver destrozado ese otro corazón espiritual, núcleo de la esencia del amor, de la empatía y de la necesidad de pertenecer a algo más grande que mi forma corpórea.

Qué curiosas son estas emociones. Cómo se manifiestan de manera espontánea frente a la lógica; cómo se imponen a los instintos más básicos. Porque, desde la perspectiva del tiempo, de la humanidad, percibimos que esos instintos egoístas son una debilidad, que los intereses de la colectividad deben anteponerse a los deseos del individuo. Solamente cuando reconocemos nuestras debilidades, cuando aceptamos nuestros fracasos, podemos superarlos.

Juntos.

7

Mintarn

A Drizzt le costó un poco de trabajo localizar a la pantera. La isla de Mintarn, seiscientos cincuenta kilómetros al suroeste de Aguas Profundas, estaba cubierta de grandes bosques, y *Guenhwyvar*, reclinada en la rama de un árbol, a seis metros del suelo, se confundía perfectamente con la floresta, tan bien camuflada que un ciervo podría haber pasado debajo de ella sin darse cuenta de que le aguardaba la muerte.

Pero *Guenhwyvar* no cazaba ciervos hoy. El *Duende del Mar* había atracado hacía apenas dos horas, sin llevar bandera ni ningún tipo de distintivos, y con el nombre tapado con trozos de lona alquitranada. A pesar de todo, era más que probable que la goleta de tres palos fuera reconocida, ya que era única a lo largo de la Costa de la Espada, y muchos de los rufianes que se encontraban de paso en el puerto franco habían tenido que huir de ella en el pasado. Tanto era así que, poco después de entrar en El Manto Libre, una taberna cercana al puerto, Drizzt, Catti-brie y Deudermont fueron abordados.

Ahora aguardaban a su contacto, medio esperando una emboscada en la densa arboleda que había a menos de un centenar de metros de los campos comunales.

En momentos como éste era cuando Deudermont apreciaba verdaderamente el valor de amigos tan leales y poderosos. Con Drizzt y Catti-brie, y con la siempre alerta *Guenhwyvar* montando guardia, el capitán no temía caer en una emboscada ni aunque todos los piratas de la Costa de la Espada se alzaran contra él. Sin la compañía de estos tres, Deudermont habría sido muy vulnerable. Incluso Robillard, indiscutiblemente poderoso pero igualmente inestable, no habría podido proporcionar tanta tranquilidad al capitán. Más que por su destreza, Deudermont confiaba en ellos por su lealtad. Ninguno de los tres lo abandonaría a su suene, por mucho que fuera el riesgo.

Las orejas de *Guenhwyvar* se aplastaron contra su cabeza, y la pantera emitió un sordo rugido, un sonido que sus tres compañeros notaron más en los músculos del estómago que en sus oídos.

Drizzt se agazapó y escudriñó los alrededores, señaló hacia el noreste, y después se deslizó entre las sombras, silencioso como la muerte. Catti-brie se escondió detrás de un árbol y encajó una flecha en la cuerda de *Taulmaril.* La joven intentó seguir los movimientos del drow, valiéndose de ellos para advertir la aproximación de su contacto, pero Drizzt había desaparecido. Era como si se hubiera desvanecido nada más entrar en la espesa maleza. Al final resultó que no necesitó los movimientos del drow para guiarse, ya que sus visitantes no eran muy expertos en desplazarse por el bosque en silencio.

Deudermont esperaba tranquilamente en terreno abierto, con las manos enlazadas a la espalda. De vez en cuando adelantaba una mano para colocar la pipa que colgaba de su boca. También él notaba la proximidad de otros hombres, varios, mientras tomaban posiciones en la floresta, a su alrededor.

-Tú no perteneces aquí -dijo una voz desde la sombras, aunque no sorprendió al capitán. El que hablaba, un hombre menudo, de ojos oscuros y pequeños y orejas grandes que le sobresalían del pelo castaño cortado a tazón, no tenía ni idea de que había sido descubierto veinte pasos antes de que llegara a su posición actual, a más de doce metros de donde se encontraba Deudermont. Tampoco sabía que sus otros siete compañeros estaban perfectamente localizados por Drizzt, Catti-brie y, sobre todo, *Guenhwyvar*. La pantera era una sombra deslizándose entre las ramas, situándose lo bastante cerca para llegar a cuatro de los hombres con un solo salto.

A la izquierda del que había hablado, uno de sus compañeros descubrió a Catti-brie y alzó su arco, para apuntar la flecha hacia la mujer. Oyó un susurro de hojas, pero, antes de que tuviera tiempo de reaccionar, una forma oscura pasó a su lado como una exhalación. Soltó un corto grito, cayó de espaldas, y vio el color verde bosque de una capa ondeando entre los árboles. Luego la figura desapareció, dejando al hombre pasmado y desarmado.

-¡Brer'Cannon! -llamó el hombre que se había dirigido a Deudermont, y llegó el susurro de hojas desde varias posiciones.

-Estoy bien -respondió enseguida el tembloroso Brer'Cannon, que se puso de pie mientras intentaba comprender qué era lo que había pasado. Lo supo cuando por fin miró su arco y vio que la cuerda había sido cortada-. Maldita sea -rezongó al tiempo que inspeccionaba la fronda frenéticamente.

-No estoy acostumbrado a hablar con sombras -dijo Deudermont claramente, sin que le temblara la voz.

-No estás solo -replicó su interlocutor.

-Tampoco tú -repuso el capitán sin vacilar-, así que sal a descubierto y acabemos con este asunto... sea cual sea el asunto que te ha traído aquí.

En las sombras se produjeron más crujidos, y más de una voz susurrante le dijo al interlocutor, un tal Dunkin, que fuera a hablar con el capitán del *Duende del Mar*.

Por fin, Dunkin reunió el coraje suficiente para ponerse de pie y echar a andar; daba un paso y miraba a su alrededor antes de dar otro y volver a mirar. Pasó justo por debajo de donde estaba *Guenhwyvar y* no se dio cuenta, lo que hizo asomar una sonrisa a los labios de Deudermont. Después pasó a poco más de un metro de Drizzt, y tampoco se dio cuenta, pero sí vio a Catti-brie, ya que la mujer no estaba poniendo mucho empeño en ocultarse detrás del árbol, a un lado del pequeño claro donde estaba plantado Deudermont.

Dunkin se esforzó para recobrar la compostura y su dignidad. Caminó hasta llegar a unos pocos pasos del alto capitán y se irguió cuanto pudo.

-Tú no perteneces aquí -repitió, logrando que la voz se le quebrara sólo una vez.

-Tenía entendido que Mintarn era un puerto franco -contestó Deudermont-. ¿Es que sólo lo es para los bribones?

Dunkin lo señaló con un dedo y empezó a replicar, pero, aparentemente, las palabras le faltaban, así que lo dejó y se limitó a mascullar un rezongo ininteligible.

-Que yo sepa, no existen restricciones para los barcos que quieren atracar -prosiguió Deudermont-. Estoy seguro de que mi nave no es la única en el puerto de Mintarn que no luce bandera y que lleva tapado el nombre. -Este último comentario era cierto. Las dos terceras partes de los barcos que amarraban en el puerto franco lo hacían sin una identificación clara.

-Eres Deudermont, y tu barco es el *Duende del Mar,* de Aguas Profundas -dijo Dunkin con tono acusador. Se tiraba de una oreja mientras hablaba, un tic nervioso, comprendió el capitán, que se encogió de hombros y asintió con la cabeza.

»Un barco oficial -continuó Dunkin, encontrando un poco de coraje finalmente. Dejó de tocarse la oreja-. Un cazador de piratas, y que ha venido aquí, sin duda, para...

-No presumas de conocer mis intenciones -lo interrumpió Deudermont con aspereza.

-Las intenciones del *Duende del Mar* son de sobra conocidas -replicó Dunkin, con voz igualmente firme-. Es un cazador de piratas, y sí, hay piratas anclados en Mintarn, incluidos los de una nave a la que perseguisteis esta misma semana.

La expresión de Deudermont se tornó severa. Se daba cuenta de que este hombre era un oficial de Mintarn, un emisario del propio cacique, Tarnheel Embuirhan. Tarnheel había dejado muy claras sus intenciones a todos los señores de la Costa de la Espada de conservar Mintarn de acuerdo con su reputación de puerto franco. Mintarn no era un lugar para solventar venganzas personales ni para apresar fugitivos.

-Si hubiéramos venido buscando piratas -dijo Deudermont sin andarse con rodeos-, el *Duende del Mar* habría llegado bajo la bandera de Aguas Profundas, abiertamente y sin temor.

-Entonces, admites vuestra identidad -acusó Dunkin.

-La ocultábamos únicamente para evitar que hubiera problemas en vuestro puerto -repuso el capitán-. Si los piratas de alguno de los barcos que están anclados ahora en el puerto de Mintarn buscaran venganza, tendríamos que hundirlos, y estoy seguro de que a tu señor no le gustaría tener tantos restos de naufragio bajo las olas de su puerto. ¿No es por eso por lo que te envió a buscarme en El Manto Libre y por lo que te ordenó que vinieras aquí con tus bravatas? -Dunkin parecía incapaz de encontrar palabras para contestar.

»¿Y tú eres...? -preguntó Deudermont, acuciando al nervioso oficial.

El hombre volvió a ponerse erguido, como si hubiese recordado su rango.

-Dunkin Mástil Alto -repuso con claridad-, emisario de su señoría, lord Tarnheel Embuirhan, del puerto franco de Mintarn.

Deudermont comprendió que el nombre era obviamente falso. Posiblemente, el hombre había llegado a los muelles de Mintarn hacía años, huyendo de otro bribón o de la ley, y con el tiempo se había abierto camino en la guardia de Tarnheel. Dunkin no era una gran elección como emisario, fue la conclusión de Deudermont: inexperto en la diplomacia, y poco sobrado de valor. Pero el capitán no quiso caer en el error de subestimar a Tarnheel, un diestro guerrero de fama que había mantenido una paz relativa en Mintarn durante muchos años. Dunkin no era un buen diplomático; pero, si Tarnheel había decidido que fuera él quien se reuniera con Deudermont, debía de tener una razón, posiblemente el hacer entender al capitán del *Duende del Mar* que él y su barco no eran considerados de gran importancia por su señoría.

La diplomacia era un juego curioso.

-El *Duende del Mar* no ha entrado a puerto para combatir con ningún barco pirata -le aseguró Deudermont-. Ni a buscar a ningún hombre que pueda estar escondido en Mintarn. Hemos venido para coger provisiones y a buscar información.

-Sobre alguna nave pirata -razonó Dunkin, sin que pareciera gustarle la idea.

-Sobre una isla -contestó Deudermont.

-¿Una isla de piratas? -replicó Dunkin, y de nuevo su tono hizo que la pregunta pareciera más una acusación.

El capitán se quitó la pipa de la boca y miró con dureza al oficial, respondiendo a su pregunta sin pronunciar una sola palabra.

-Se dice que no hay otro sitio en todos los Reinos donde haya una mayor concentración de expertos lobos de mar que en Mintarn -dijo al cabo Deudermont-. Busco una isla que tiene tanto de leyenda como de verdad. Una isla conocida por muchos a través de relatos, pero en la que sólo han estado unos pocos.

Dunkin no respondió, y no parecía tener la menor idea de lo que estaba hablando Deudermont.

-Te ofrezco un trato -sugirió el capitán.

-¿Qué tienes para negociar? -se apresuró a contestar Dunkin.

-Yo, y toda mi tripulación, nos quedaremos en el *Duende del Mar,* tranquilamente, y fuera del puerto. Así se mantendrá indemne la paz de Mintarn. No tenemos intención de capturar a nadie que esté en vuestra isla, ni siquiera los proscritos conocidos, pero tal vez muchos intentarían buscar pelea con nosotros, pensando que el *Duende del Mar* es vulnerable mientras está atracado en puerto.

Dunkin asintió con un cabeceo sin poder evitarlo. En El Manto Libré ya había oído comentarios insinuando que varios de los barcos anclados en Mintarn no veían con buenos ojos la presencia del *Duende del Mar* y podrían aliarse contra la goleta.

-Permaneceremos en los límites de la zona portuaria -repitió Deudermont-, y tú, Dunkin Mástil Alto, averiguarás la información que quiero. -Antes de que el oficial pudiera responder, Deudermont le echó una bolsa llena de monedas de oro-. Caerwich -explicó el capitán-. Quiero un mapa para llegar allí.

-¿Caerwich? -repitió Dunkin con escepticismo.

-Al suroeste, según las historias que he oído -contestó Deudermont.

Dunkin le lanzó una mirada ceñuda e hizo intención de devolverle la bolsa de monedas, pero el capitán levantó la mano para detenerlo.

-A los Señores de Aguas Profundas no los complacerá saber que la hospitalidad de Mintarn no se hizo extensiva a uno de sus barcos -se apresuró a puntualizar Deudermont-. Si éste no es un puerto franco para los barcos legales de Aguas Profundas, entonces os declaráis un refugio franco sólo para proscritos. No creo que a tu lord Tarnheel le gusten las consecuencias de tal declaración.

Era lo más parecido a una amenaza que Deudermont deseaba hacer sin sobrepasarse, y se sintió muy aliviado cuando Dunkin aferró con fuerza la bolsa de monedas otra vez.

-Hablaré con su señoría -aseguró el hombrecillo-. Si está de acuerdo... -Dunkin dejó la frase sin terminar y agitó una mano.

Deudermont volvió a ponerse la pipa en la boca e hizo un gesto con la cabeza a Catti-brie. La joven salió de su escondite, con el arco sin tensar y todas las flechas metidas en la aljaba. Mantuvo la vista clavada en Dunkin mientras pasaba ante él, y el oficial le sostuvo la mirada con igual firmeza.

Sin embargo, un instante después, la seguridad del hombrecillo se vino abajo cuando Drizzt salió de la espesura. Por si la presencia de un elfo oscuro no fuera suficiente para acobardar al oficial, la repentina aparición de una pantera de trescientos kilos bajando al suelo de un salto apenas a metro y medio de Dunkin sí lo fue.

Dunkin bogó en un bote hasta el *Duende del Mar* al día siguiente. A pesar de que la bienvenida que le dio Deudermont fue cálida, subió a bordo titubeante, como si lo sobrecogiera encontrarse en esta nave que tan rápidamente se estaba convirtiendo en una leyenda a lo largo de la Costa de la Espada.

Recibieron a Dunkin en cubierta, a plena vista de la tripulación. *Guenhwyvar* estaba descansando en su hogar astral, pero Robillard y Harkle se encontraban entre los otros, juntos, y a Drizzt le pareció una buena señal. El drow pensó que quizá Robillard, un consumado hechicero, podría mantener los poderes de Harkle bajo control. Y quizá la perpetua sonrisa de Harkle borraría el gesto agrio de Robillard.

-¿Tienes la información que te pedí? -preguntó Deudermont, yendo directamente al grano. El *Duende del Mar* había permanecido tranquilo y sin ser molestado hasta ahora, pero el capitán no se hacía ilusiones sobre su seguridad en el puerto de Mintarn. Sabía que las tripulaciones de por lo menos una docena de barcos anclados en el puerto deseaban su muerte y la de sus hombres, así que cuanto antes partieran de Mintarn, mejor.

Dunkin señaló la puerta cerrada del camarote del capitán.

-No, aquí fuera -replicó Deudermont-. Di lo que sea, y márchate. No tengo tiempo para más retrasos, y lo que tengas que decir lo puede escuchar mi tripulación.

Dunkin miró a su alrededor y asintió con un cabeceo, sin el menor deseo de discutir con el capitán.

-¿Qué información traes? -insistió Deudermont.

El oficial de la guardia dio un respingo, como sorprendido.

-Ah, sí -balbució-. Tenemos un mapa, pero no es muy detallado. No podemos estar seguros, claro, ya que la isla que buscas tal vez no sea más que una leyenda y, en tal caso, no habría ningún mapa correcto.

Enseguida se dio cuenta de que su chanza no era bien recibida, así que se tranquilizó y carraspeó para aclararse la garganta.

-Tienes mi oro -dijo Deudermont tras otra larga pausa.

-Su señoría quiere otra forma de pago -contestó Dunkin-. Algo más que oro.

Deudermont estrechó los ojos en un gesto amenazador. Se puso la pipa en la boca con deliberada lentitud y dio una larga chupada.

-No es algo difícil -se apresuró a asegurarle Dunkin-. Y mi señor ofrece algo más que un simple mapa. Necesitarás un hechicero o un clérigo para crear una bodega lo bastante grande para transportar provisiones abundantes.

-Eso podemos hacerlo nosotros -intervino Harkle al tiempo que echaba un brazo sobre los hombros de Robillard, pero lo retiró de inmediato al ver el ceño amenazador del hechicero.

-Oh, claro, pero no es necesario -soltó de buenas a primeras Dunkin-. Su señoría posee un cofre maravilloso, un arcón mágico donde puede almacenarse todo, y os lo prestaría, junto con el mapa, por la bolsa de oro, que no era demasiado, y otro pequeño favor.

-¿Qué es lo que quiere? -demandó Deudermont, que empezaba a hartarse del juego de acertijos y palabras a medias.

-A él -respondió Dunkin, señalando a Drizzt.

Sólo la rápida reacción del drow, que alzó un brazo para detenerla, impidió que Catti-brie saltara sobre el hombre y lo aporreara.

-¿A él? -preguntó Deudermont con incredulidad.

-Es sólo para conocer al drow -explicó Dunkin rápidamente al comprender que estaba pisando terreno peligroso. El agua era fría en el puerto de Mintarn, y no le apetecía regresar a nado hasta tierra firme.

-¿Como una curiosidad, una pieza de museo? -barbotó Catti-brie, que no dejaba de empujar el brazo con el que la frenaba Drizzt-. ¡Yo te daré algo para tu estúpido señor!

-No, no -intentó explicar Dunkin.

Ni siquiera habría tenido ocasión de pronunciar las palabras y habría sido arrojado por la borda simplemente por hacer la absurda petición, de no intervenir Drizzt con una voz tranquila que denotaba no sentirse ofendido.

-Explica el deseo de tu señor -pidió con calma el elfo oscuro.

-Tu reputación es considerable, buen drow -balbució Dunkin-. Muchos piratas que llegan maltrechos a Mintarn hablan de tus hazañas. ¡Vaya, pero si la principal razón de que el *Duende del Mar* no haya sido...! -Enmudeció y miró a Deudermont con nerviosismo.

-No haya sido atacado en el puerto de Mintarn -acabó la frase el capitán.

-No se atrevían a salir y hacerte frente -se aventuró a añadir Dunkin, mirando a Drizzt-. También mi señor es un guerrero de gran reputación.

-Maldita sea -masculló Catti-brie, adivinando lo que venía a continuación. También Drizzt veía hacia dónde se dirigía esta conversación.

-Sólo sería una competición -terminó Dunkin-. Un combate en privado.

-Sin más motivo que demostrar quién es el mejor -replicó Drizzt con desagrado.

-No. Por el mapa -le recordó Dunkin-. Y por el arcón, que no es poca cosa. -Tras pensarlo un momento, añadió-: Tendrás ambos, pierdas o ganes.

Drizzt miró a Catti-brie, después a Deudermont, y a continuación a toda la tripulación, que ya no hacía el menor esfuerzo por disimular que estaban muy atentos a cada palabra que se decía.

-Acabemos con esto de una vez -declaró el drow.

Catti-brie lo agarró por el brazo, y cuando él se volvió a mirarla comprendió que la joven no lo aprobaba.

-No puedo pedirte que hagas una cosa así -dijo Deudermont.

Drizzt lo miró a los ojos y sonrió.

-Quizá mi propia curiosidad sobre quién lucha mejor no sea menor que la de Tarnheel -repuso, y se volvió hacia Catti-brie, que lo conocía y sabía que no era ése el motivo que lo inducía a hacerlo.

»¿Hay alguna diferencia con tu combate contra Berkthgar por *Aegis-fang* antes de que los elfos oscuros atacaran Mithril Hall? -se limitó a preguntar a la joven.

Catti-brie tuvo que admitir que tenía razón. Antes de la guerra con los drows, Berkthgar había amenazado con romper la alianza con Bruenor a menos que el enano le entregara *Aegis-fang*, algo a lo que Bruenor jamás accedería. Catti-brie había ido a Piedra Abada y había puesto fin al debate derrotando a Berkthgar en la lucha singular a la que lo retó. A la luz de este recuerdo, y al deber del drow en estos momentos, la joven le soltó el brazo.

-Regresaré enseguida -prometió Drizzt, que siguió a Dunkin por la borda y después al pequeño bote.

Deudermont, Catti-brie y la mayoría de la tripulación los observaron mientras bogaban hacia la costa, y la muchacha advirtió la amarga expresión plasmada en el rostro del capitán, como si se sintiera decepcionado de alguna forma, algo que la perspicaz joven supo interpretar perfectamente.

-No desea pelear -le aseguró al capitán.

-¿Lo hace por curiosidad? -preguntó Deudermont.

-Por lealtad -respondió Catti-brie-. Y sólo por eso. Drizzt está comprometido contigo y con la tripulación por los lazos de la amistad, y si un simple combate de competición contra un hombre sirve para facilitar la travesía, entonces luchará. Pero Drizzt no siente curiosidad por eso, ni hay en él este tipo de estúpido orgullo. Le importa un bledo quién es mejor espadachín.

Deudermont asintió con la cabeza y su expresión se volvió animada. Las palabras de la joven confirmaban la confianza puesta en su amigo.

Los minutos dieron paso a una hora, luego, a dos, y la conversación en el *Duende del Mar* pasó del combate de Drizzt a la situación del barco y su tripulación. Dos naves, ambas con aparejo de cruz, habían zarpado de Mintarn. Ninguna se había dirigido a mar abierto, sino que habían virado nada más salir del puerto, y maniobraban de manera que permanecían relativamente paradas.

-¿Por qué no echan el ancla? -preguntó Waillan a un tripulante que estaba cerca de él en la cubierta de popa, justo detrás de la mortífera balista del *Duende del Mar*.

Catti-brie y Deudermont, que se encontraban cerca de la parte central del barco, escucharon el comentario e intercambiaron una mirada. Los dos sabían la respuesta.

Un tercer barco izó las velas inferiores y empezó a moverse en dirección al *Duende del Mar*.

-Esto no me gusta-comentó Catti-brie.

-Puede que nos hayan delatado -contestó Deudermont-. Quizá Dunkin ha informado a nuestros amigos del puerto que el *Duende del Mar* estaría sin cierto tripulante drow durante un tiempo.

-Me voy a la atalaya -dijo Catti-brie. Se colgó *Taulmaril* al hombro y empezó a subir por el palo mayor.

Robillard y Harkle regresaron al puente en ese momento, al parecer enterados de la situación potencialmente peligrosa. Hicieron un gesto con la cabeza a Deudermont y se dirigieron hacia la popa, al lado de Waillan y su compañero de balista.

Estaban a la espera y alertas, todos ellos. Deudermont observó atentamente los movimientos furtivos de los tres barcos; entonces una cuarta nave zarpó de los muelles de Mintarn. El capitán sabía que posiblemente los estaban rodeando, pero también era consciente de que el *Duende del Mar* podía levar anclas y hacerse a la mar en cuestión de minutos, sobre todo con la ayuda mágica de Robillard para aumentar la velocidad. Y, mientras tanto, entre la balista y los arqueros, en especial Catti-brie y ese devastador arco suyo, el *Duende del Mar* podía hacer algo más que igualar cualquier andanada que les lanzaran.

La principal preocupación de Deudermont en esos momentos no era por su barco, sino por Drizzt. ¿Qué suerte le aguardaría al drow si tenían que zarpar dejándolo en tierra?

Aquella idea se disipó, pero un nuevo temor tomó consistencia cuando Catti-brie, con el catalejo en la mano, gritó que Drizzt venía de vuelta. Deudermont y muchos otros miraron hacia donde señalaba la joven, y apenas pudieron distinguir el pequeño bote de remos delante y a estribor del tercer barco que navegaba hacia la bocana del puerto.

-¡Robillard! -gritó el capitán.

El hechicero asintió en silencio y, mirando fijamente al pequeño punto que era el bote, empezó a ejecutar un conjuro inmediatamente. Pero, en el momento en que las primeras palabras salían de su boca, una catapulta del tercer barco pirata disparó una bola de brea ardiente que cayó en el agua, junto al costado de la barca de remos, y a punto estuvo de hacerla zozobrar.

-¡Largad velas! -gritó Deudermont-. ¡Levad anclas!

El arco de Catti-brie zumbó, disparando flecha tras flecha hacia la carabela, a pesar de que la nave estaba todavía a más de trescientos metros.

Todo el puerto pareció cobrar vida de inmediato. Los otros dos barcos que estaban más alejados del puerto izaron todas las velas y empezaron a virar a favor del viento, en tanto que el tercer barco lanzaba otro proyectil al bote, y las velas de la cuarta nave, evidentemente implicada en la conspiración, ya habían sido desplegadas.

Antes de que el hechizo de Robillard hiciera efecto, una tercera bola de brea prendida cayó justo detrás del bote, arrancando parte de la popa. Con todo, el encantamiento alcanzó a la pequeña embarcación en forma de una gran ola que la atrapó y la empujó veloz y repentinamente en dirección al *Duende del Mar*. Drizzt levantó los ahora inútiles remos mientras que Dunkin aullaba frenéticamente. Pero, aunque avanzaban con rapidez hacia la goleta, el dañado bote no podía mantenerse a flote lo bastante para llegar hasta el *Duende del Mar*.

Robillard se dio cuenta de ello y, mientras la embarcación empezaba a irse a pique, el hechicero canceló el conjuro, pues en caso contrario Drizzt y Dunkin se ahogarían bajo la encantada ola.

La mente de Deudermont trabajaba a todo ritmo, intentando calcular la distancia y el tiempo de que disponían antes de que los piratas los alcanzaran. Dedujo que, tan pronto como las velas estuvieras izadas, tendría que virar hacia el puerto, pues no pensaba dejar atrás a Drizzt por mucho riesgo que corriera el *Duende del Mar*.

Sus cálculos cambiaron rápidamente cuando vio que el drow, llevando a Dunkin a remolque, nadaba frenéticamente hacia el barco.

El giro de los acontecimientos sorprendió a Dunkin aún más que a Deudermont. Cuando el bote naufragó, lo primero que le dictó el instinto fue alejarse del drow. Drizzt llevaba dos cimitarras y vestía una cota de malla, mientras que él no cargaba con ningún equipo que estorbara sus movimientos, e imaginó que el drow se agarraría a él y probablemente acabarían ahogándose los dos. Para su sorpresa, sin embargo, Drizzt no sólo se mantuvo a flote, sino que empezó a nadar con una rapidez increíble.

La cota de malla era ligera, astutamente forjada, con los mejores materiales y siguiendo el diseño drow, por Buster Brazal, del clan Battlehammer, uno de los mejores forjadores de todos los tiempos. Y Drizzt llevaba en los tobillos los brazales mágicos que le permitían

mover los pies con increíble velocidad. Alcanzó a Dunkin y remolcó al hombre hacia el *Duende del Mar,* y había salvado ya una cuarta parte de la distancia que los separaba del barco antes de que el desconcertado hombrecillo hubiera tenido tiempo siquiera de recuperar la calma para empezar a nadar por su cuenta.

-¡Se acercan muy deprisa! -advirtió Waillan alegremente, pensando que su amigo lo iba a conseguir.

-¡Pero han perdido el cofre! -observó Robillard, que señaló hacia donde el bote estaba a punto de hundirse. Justo detrás del punto del naufragio, y avanzando aún más deprisa, estaba el tercer barco pirata, con las velas ahora hinchadas por el viento.

-¡Lo recuperaré! -gritó Harkle Harpell, que deseaba con desesperación ser de utilidad. El mago chasqueó los dedos y empezó un conjuro, como también lo hizo Robillard, consciente de que tenía que frenar como fuera a la carabela perseguidora si querían que Drizzt tuviera alguna oportunidad de llegar al *Duende del Mar*.

No obstante, Robillard interrumpió su conjuro casi de inmediato, y miró a Harkle con curiosidad.

Sus ojos se abrieron de par en par al ver aparecer de repente un pez sobre la cubierta, a los pies de Harkle.

-¡No! -gritó, al imaginar la clase de hechizo que el otro mago estaba ejecutando-. ¡No puedes lanzar una extra dimensión en algo encantado ya con un hechizo extra dimensional!

La suposición de Robillard era acertada; Harkle intentaba atraer el cofre mágico creando una puerta extra dimensional en la zona donde el bote y el arcón se habían hundido. Era una buena idea, o la habría sido, salvo por el hecho de que el cofre que Tarnheel les había prometido era para almacenaje, es decir, un espacio extra dimensional con una capacidad mucho mayor que la sugerida por el tamaño y el peso del objeto. El problema estaba en que los hechizos y los objetos extra dimensionales no solían acoplarse bien entre sí. Meter una bolsa de almacenaje en un cofre de almacenaje, por ejemplo, podía ocasionar una fisura en el entramado del universo, de manera que todo cuanto hubiera cerca saldría despedido al plano astral o, incluso peor, a un espacio desconocido entre los planos de existencia.

-Caray -exclamó Harkle con tono de disculpa, al comprender su error, e intentó detener el encantamiento.

Demasiado tarde. Una ola inmensa surgió justo en el área donde el bote se había hundido; zarandeó a la carabela que se aproximaba e hizo dar tumbos a Drizzt y Dunkin al tiempo que los impulsaba hacia el *Duende del Mar*. El agua parecía bullir, y después empezó a arremolinarse hasta formar un gigantesco torbellino.

-¡A toda vela! -gritó Deudermont mientras unos marineros lanzaban cabos a Drizzt y a Dunkin-. ¡A toda vela, si apreciáis en algo vuestras vidas!

Las velas se extendieron del todo, y los tripulantes tiraron de los cabos inmediatamente para ponerlas a favor del viento. Al instante, el *Duende del Mar* salió impulsado hacia adelante y empezó a alejarse con rapidez del puerto.

Las cosas no le estaban resultando tan fáciles a la carabela perseguidora. El barco pirata intentaba virar y volver a los muelles, pero se encontraba demasiado cerca del remolino, que continuaba creciendo. La nave se alzó sobre el borde y se inclinó de costado violentamente, con lo que arrojó a muchos de sus tripulantes por la borda. Dio una vuelta completa al remolino, y después una segunda. Los que estaban a bordo del *Duende del Mar* vieron cómo sus velas iban desapareciendo a medida que se hundía más y más en el torbellino.

Pero, aparte del aterrado Harkle, todos los que estaban a bordo del *Duende del Mar* tuvieron que volver su atención a las dos naves que estaban esperándolos. Robillard creó una niebla, consciente de que Deudermont no tenía intención de enzarzarse en una batalla, sino escabullirse hacia mar abierto. Waillan y su ayudante en la balista disparaban a voluntad, al igual que hacían los arqueros, en tanto que varios hombres de la tripulación, Deudermont entre ellos, subían a Drizzt y al tembloroso Dunkin a bordo.

-Tapado herméticamente -dijo el drow a Deudermont con una sonrisa sesgada al tiempo que le mostraba un tubo cerrado que evidentemente contenía el mapa a Caerwich.

El capitán le palmeó el hombro y se volvió hacia el timón. Los dos hombres estudiaron la situación, y ambos dedujeron que el *Duende del Mar* no tendría problemas para escabullirse de la trampa.

Para los que miraban hacia fuera, a mar abierto, la perspectiva era esperanzadora, pero para Harkle Harpell, asomado por la batayola de popa, el panorama no podía ser más desolador; el mago no podía hacer otra cosa que contemplar, consternado, el desastre. Enfocándolo de forma racional, sabía que la catástrofe que había ocasionado sin intención probablemente había salvado a Drizzt y al otro hombre del bote, y que quizá serviría para que el *Duende del Mar* huyera con más facilidad. Pero el bonachón mago no podía soportar el espectáculo del tumulto en el interior del torbellino y los gritos de los hombres a punto de ahogarse. No dejaba de repetir, una y otra vez, «oh, no», devanándose los sesos para encontrar algún conjuro con el que ayudar a los pobres hombres de la carabela.

Pero entonces, casi tan rápidamente como había aparecido, el torbellino desapareció, y el mar recuperó su anterior calma, dejando la superficie lisa, inalterada. La carabela siguió tan escorada sobre el costado que las velas casi tocaban el agua.

Harkle soltó un profundo suspiro de alivio y les dio las gracias a cualesquiera dioses que hubieran escuchado sus ruegos. El mar estaba lleno de marineros, pero todos parecían encontrarse bastante cerca del hundido casco.

Harkle palmeó alegremente y se marchó corriendo de la cubierta de popa para reunirse con Deudermont y con Drizzt en el timón. El combate estaba en pleno apogeo, con los dos barcos piratas intercambiando disparos con el *Duende del Mar,* aunque ninguno de los tres estaba lo bastante cerca para ocasionar daños reales.

Deudermont miró al mago de una forma rara.

-¿Qué? -preguntó Harkle, abochornado.

-¿Te quedan más bolas de fuego? -inquirió el capitán.

Harkle palideció. Estando tan reciente el desastre del remolino, no tenía el valor de destrozar otro barco prendiéndole fuego. Pero no era eso lo que el astuto Deudermont tenía pensado hacer.

-Lanza una al agua, entre nuestros dos adversarios -explicó el capitán, que después miró a Drizzt-. Dirigiré el barco hacia la nube de vapor, y viraré a babor. Entonces tendremos tiempo para enfrentarnos con el barco pirata que tengamos más cerca.

Drizzt asintió con un cabeceo. Harkle se animó, y se mostró más que dispuesto a obedecer. Esperó la señal de Deudermont, y entonces lanzó una bola de fuego justo debajo de las olas. Se produjo un estallido, seguido de una densa nube de vapor.

Deudermont dirigió la goleta directamente hacia ella, y, como era de esperar, las carabelas piratas viraron para interceptar la huida. Un momento antes de meterse en la niebla, el capitán viró bruscamente a babor y, eludiendo la nube, cortó en ángulo por la parte exterior del barco pirata que estaba más a la izquierda.

Pasarían muy cerca, pero eso no le importaba mucho a Deudermont, gracias a la velocidad del *Duende del Mar y* las defensas mágicas de Robillard.

Una explosión hizo que el capitán cambiara de opinión al punto, ya que una pesada bola de hierro había atravesado el campo defensivo de Robillard, cortando a su paso una cantidad considerable del aparejo.

-¡Tienen un arma de pólvora! -bramó Harkle.

-¿Una qué? -preguntaron Drizzt y Deudermont al mismo tiempo.

-Una pieza artillera -se lamentó el mago mientras sus manos trazaban amplios círculos en el aire-. Una culebrina.

-¿Una qué? -volvieron a preguntar los dos al unísono.

Harkle era incapaz de pronunciar una palabra, pero su expresión aterrada hablaba por sí sola. La pólvora era un producto escaso y muy peligroso, una preparación diabólica de los clérigos del dios Gond que liberaba pura energía explosiva para lanzar proyectiles desde tubos metálicos, y, a menudo, haciendo que dichos tubos saltaran por los aires. «Uno de cada diez», era el dicho entre aquellos que conocían mejor la pólvora, refiriéndose a que era más que probable que uno de cada diez intentos de disparar acabara estallándote en la cara. Harkle supuso que estos piratas tenían que odiar mucho al *Duende del Mar* para arriesgarse a lanzar un ataque tan peligroso.

Claro que, incluso si era cierta la regla de uno de cada diez, los nueve tiros restantes podían borrar del mapa al *Duende del Mar.*

Conforme pasaban los segundos, Harkle supo que tenía que actuar, ya que los demás, incluido Robillard, contemplaban los acontecimientos con impotencia, sin entender a qué se estaban enfrentando. La utilización de la pólvora era mucho más habitual en las tierras de extremo oriente de los Reinos, y se decía que incluso se había usado en Cormyr. Desde luego, corrían rumores de que había aparecido muy recientemente en la Costa de la Espada, sobre todo a bordo de los barcos. Harkle consideró sus opciones, consideró el volumen de la pólvora y su volatilidad, consideró las armas que tenía a su disposición.

-¡Un cilindro metálico! -gritó Catti-brie desde la atalaya cuando distinguió, entre la niebla, el arma apuntada hacia ellos.

-¿Hay sacos cerca? -preguntó Harkle a voz en grito.

-¡No alcanzo a verlo! -respondió la joven, ya que la nube siguió desplazándose y ocultó la cubierta del barco pirata.

Harkle sabía que el tiempo se les estaba acabando. La pieza artillera no era muy precisa en sus disparos, pero no era necesario ya que con un solo proyectil podía derribar un mástil, e incluso un tiro de suerte en el casco podía abrir una vía de agua lo bastante grande para que la goleta se hundiera.

-¡Apunta hacia ese cilindro! -gritó Harkle-. ¡Y hacia la zona de la cubierta que hay a su alrededor!

Catti-brie no era de los que confiaban en Harkle Harpell, pero su razonamiento le sonaba excepcionalmente lógico. La joven levantó *Taulmaril* y disparó una flecha, seguida de otra, con idea de incapacitar a la dotación del cilindro, ya que veía difícil inutilizar la propia arma. A través de la niebla vio las chispas que una de las flechas encantadas hacía saltar del cilindro, y después oyó un grito de dolor cuando se hincó en uno de los artilleros.

El *Duende del Mar* continuó avanzando, aproximándose al barco pirata. Harkle se mordía las uñas. Dunkin, que también conocía las armas de pólvora, se tiraba de sus largas orejas.

-Oh, haz que el barco dé media vuelta -suplicó el mago a Deudermont-. Demasiado cerca, estamos demasiado cerca. Dispararán otra vez justo en nuestras narices y nos mandarán al fondo del mar.

El capitán no sabía qué hacer. Ya se había dado cuenta de que la magia de Robillard era incapaz de detener los proyectiles de la pieza de artillería. De hecho, cuando se volvió a mirar al hechicero, lo vio creando rachas de viento frenéticamente a fin de acelerar la velocidad del barco y pasar cuanto antes a la nave pirata, sin intentar, al parecer, detener un segundo disparo. Con todo, si el capitán procuraba virar a babor, era muy probable que se pusieran a tiro de esa arma durante un tiempo; y, si trataba de virar a estribor, cabía la posibilidad de que ni siquiera tuvieran tiempo de dejar atrás al barco pirata antes de entrar en la nube, y que los embistiera. Aun en el caso de que derrotaran a la tripulación de esta nave, las otras dos no tendrían muchos problemas para vencer al *Duende del Mar*.

-Reúnete con el hechicero y ve al barco enemigo -dijo Deudermont a Drizzt-. Y lleva contigo a la pantera. ¡Os necesitamos, amigo mío!

Drizzt empezó a moverse, pero Harkle divisó el resplandor de una antorcha cerca de donde Catti-brie había señalado el cilindro.

-¡No hay tiempo! -gritó el mago al tiempo que se tiraba de bruces a la cubierta.

Desde arriba, Catti-brie vio la antorcha y, a su luz, también vio las grandes bolsas sobre las que Harkle le había preguntado. Instintivamente, apuntó al que llevaba la antorcha, pensando en retrasar el disparo, pero después corrió el riesgo de seguir las indicaciones de Harkle y cambió ligeramente la dirección de la flecha, apuntando directamente al montón de sacos que había sobre la cubierta del barco pirata.

La flecha llegó a su destino un instante antes de que el hombre acercara la llama a la culebrina, cuando el *Duende del Mar* se deslizaba prácticamente paralelo al barco pirata. Sólo fue un instante, pero en ese tiempo la acción del portador de la antorcha fue abortada, y el hombre saltó por el aire cuando la flecha se hincó en los sacos de la volátil pólvora.

El barco pirata casi se puso vertical. La explosión no era comparable a nada visto por Harkle, ni siquiera por Robillard; la sacudida derribó a casi todos los hombres que estaban en la cubierta del *Duende del Mar,* y los restos lanzados por el aire agujerearon en varios puntos las velas latinas de la goleta.

El *Duende del Mar* se zarandeó violentamente a derecha e izquierda antes de que Deudermont recuperara la calma y estabilizara el timón. No obstante, la nave continuó su camino, dejando tras de sí la trampa tendida.

-Por los dioses -musitó Catti-brie, horrorizada, pues donde había estado el barco pirata ahora sólo se veían pecios, astillas, madera abrasada y cadáveres flotando.

También Drizzt se quedó pasmado. A la vista de tal carnicería pensó que estaba presenciando el fin del mundo. Jamás había visto semejante devastación, semejante matanza, ni siquiera a manos de un poderoso hechicero. Teniendo pólvora suficiente podía arrasarse una montaña o una ciudad. Podía destruirse el mundo entero.

-¿Pólvora? -le dijo a Harkle.

-De los sacerdotes de Gond -contestó el mago.

-Malditos sean todos ellos -masculló Drizzt, y se alejó.

Más tarde ese mismo día, mientras la tripulación se afanaba en reparar los desgarrones de las velas, Drizzt y Catti-brie se tomaron un descanso y se apoyaron en la batayola de proa para contemplar el agua y pensar en la gran distancia que les quedaba por recorrer aún.

Finalmente Catti-brie fue incapaz de seguir con la incertidumbre más tiempo.

-¿Lo venciste? -preguntó.

Drizzt la miró con curiosidad, como si no la comprendiera.

-A su señoría -explicó la joven.

-Traje el mapa -contestó el drow-, y el cofre, aunque lo perdimos.

-Sí, pero Dunkin prometió que nos los darían tanto si perdías como si ganabas -apuntó la muchacha astutamente.

-El combate de competición nunca fue importante -repuso su amigo, mirándola a los ojos-. Al menos, para mí no.

-¿Perdiste o ganaste? -insistió Catti-brie, negándose a que el drow se saliera por la tangente.

-A veces es aconsejable dejar que un líder tan importante y un aliado tan valioso mantenga intactos su orgullo y su reputación -contestó el elfo oscuro, que volvió la vista hacia el mar y luego hacia el palo de mesana, donde un marinero pedía ayuda a los otros.

-¿Lo dejaste que te venciera? -preguntó Catti-brie, al parecer poco complacida con tal posibilidad.

-Yo no he dicho eso -replicó Drizzt.

-Así que te ganó por sí mismo -razonó la joven.

Drizzt se encogió de hombros y se dirigió hacia el palo de mesana para ayudar al marinero. Pasó junto a Harkle y a Robillard, que venían en dirección contraria, al parecer para reunirse con ellos en la batayola.

Catti-brie siguió mirando fijamente la espalda del drow mientras los hechiceros se acercaban. La mujer no sabía qué conclusión sacar de las enigmáticas respuestas del drow. Suponía que Drizzt había dejado ganar a Tarnheel o, al menos, que el combate había terminado en empate. Por alguna razón que no entendía, la joven no quería pensar que Tarnheel había vencido a Drizzt realmente; no quería pensar que nadie pudiera derrotarlo.

Tanto Robillard como Harkle sonreían de oreja a oreja al ver la expresión de la joven.

-Drizzt lo derrotó -dijo por último Robillard.

Sobresaltada, Catti-brie se volvió hacia el hechicero.

-Era eso lo que te estabas preguntando -razonó el hombre.

-Lo presenciamos todo -añadió Harkle-. Oh, por supuesto que lo hicimos. Un buen combate. -Harkle adoptó la postura de lucha, en su mejor imitación de Drizzt batiéndose, lo que, por supuesto, a Catti-brie le pareció una chanza-. Empezó por la izquierda-continuó Harkle, haciendo el movimiento-, luego se desplazó a la derecha con tal rapidez y suavidad que Tarnheel ni siquiera se percató de ello.

-Hasta que fue alcanzado -intervino Robillard-. Su señoría seguía el movimiento hacia adelante, atacando a un fantasma, supongo.

Aquello tenía sentido para Catti-brie; el movimiento que los hechiceros acababan de describir se llamaba el «paso fantasma».

-¡Eso le enseñará, ya lo creo! -jaleó Harkle.

-Baste decir que su señoría no podrá sentarse durante un tiempo -terminó Robillard, y los dos hechiceros estallaron en carcajadas. Catti-brie nunca había visto a Robillard tan animado.

La joven se volvió hacia la batayola mientras los dos magos continuaban su camino sin dejar de reír. Catti-brie sonreía. Ahora sabía que Drizzt decía la verdad al afirmar que la lucha no era importante para él. Estaba dispuesta a tomarle el pelo al drow durante los próximos días, haciendo insinuaciones al respecto. También sonreía porque Drizzt había salido vencedor.

Por alguna razón, aquello era muy importante para Catti-brie.

8

Cuentos de marineros

Las reparaciones continuaron en el *Duende del Mar* durante dos días, impidiendo que largara todas las velas. Aun así, con la fuerte brisa que soplaba del norte, la veloz goleta avanzó a buena velocidad hacia el sur, con las velas hinchadas. En sólo tres días recorrió los seiscientos cincuenta kilómetros que había desde Mintarn hasta el punto más meridional de las grandes islas Moonshaes, donde Deudermont hizo virar la nave hacia poniente, rumbo oeste, hacia mar abierto, de modo que pasaron cerca de la costa austral de las Moonshaes.

-Viajaremos dos días con la isla Gwynneth a la vista -informó el capitán a la tripulación.

-¿Vamos a hacer escala en Corwell? -lo interrumpió Dunkin Mástil Alto, que no dejaba de hacer preguntas-. Me gustaría desembarcar allí. Es una ciudad preciosa, según se dice. -La actitud gallarda del hombrecillo quedó muy mermada cuando empezó a tirarse de la oreja, aquel tic nervioso que revelaba su inquietud.

Deudermont hizo caso omiso del molesto hombre.

-Si el viento se mantiene -continuó-, mañana por la mañana habremos pasado el cabo del Dragón -explicó-. Entonces cruzaremos un amplio estuario y haremos escala en un pueblo, Puerta de Wyn, para aprovisionarnos por última vez. Después navegaremos por mar abierto, unos veinte días, calculo, y el doble si no hace viento.

La avezada tripulación comprendió que sería un viaje difícil, pero todos asintieron con la cabeza en un gesto de conformidad, sin que ninguno de ellos dijera una palabra de queja... salvo una excepción.

-¿Puerta de Wyn? -protestó Dunkin-. ¡Vaya, salir de allí me costará un mes!

-¿Quién ha dicho que te vas a marchar? -le preguntó Deudermont-. Desembarcarás cuando nosotros lo decidamos... después de regresar.

Aquello hizo enmudecer al hombre o, al menos, cambiar el curso de su razonamiento, ya que, antes de que el capitán se hubiera alejado tres pasos, Dunkin le gritó:

-¡Si es que regresáis, querrás decir! Has viajado por la Costa de la Espada toda tu condenada vida, Deudermont. ¡Conoces los rumores!

El capitán se volvió lenta, amenazadoramente, para mirar al hombre. Los dos eran muy conscientes de los cuchicheos que habían ocasionado las palabras de Dunkin, un murmullo generalizado por toda la cubierta de la goleta.

Dunkin no miró al capitán directamente, sino que paseó la mirada por la cubierta mientras su aviesa sonrisa se ensanchaba al reparar en el repentino nerviosismo de la tripulación.

-Ah -ronroneó-. Así que no se lo has dicho. -Deudermont ni pestañeó-. No los estarás llevando a una isla legendaria sin contarles toda la leyenda, ¿verdad? -preguntó Dunkin con tono insinuante.

-A éste le gusta la intriga -le susurró Catti-brie a Drizzt.

-Le gustan los problemas -respondió el elfo oscuro con otro susurro.

Deudermont pasó unos largos instantes observando a Dunkin; la mirada severa del capitán fue borrando la estúpida sonrisa del hombrecillo. Entonces Deudermont volvió la vista hacia Drizzt -siempre miraba al drow cuando necesitaba respaldo- y a Catti-brie. A ninguno de los dos parecía importarle mucho las ominosas palabras de Dunkin. Fortalecido por su talante seguro, el capitán se volvió hacia Harkle, quien, como siempre, parecía distraído,

como si ni siquiera hubiera oído la conversación. Los demás tripulantes, al menos los que estaban cerca del timón, sí la habían oído, y Deudermont advirtió algunos gestos nerviosos entre ellos.

-¿Contarnos qué? -instó Robillard con brusquedad-. ¿Cuál es el gran misterio de Caerwich?

-Ah, capitán Deudermont -dijo Dunkin, soltando un suspiro de decepción.

-Es posible que Caerwich sólo sea una leyenda -empezó Deudermont con calma-. Muy pocos afirman haber estado allí, pues se encuentra muy lejos de cualquier territorio civilizado.

-Eso ya lo sabemos -comentó Robillard-. Pero si no es más que una leyenda y vamos a navegar por mar abierto hasta que nos veamos obligados a regresar, eso no presagia nada malo para el *Duende del Mar*. ¿A qué se refiere esta sabandija con sus insinuaciones, entonces?

Deudermont lanzó una dura mirada a Dunkin, deseando estrangular al hombrecillo en ese momento.

-Algunos de los que dicen haber estado allí -comenzó el capitán, eligiendo las palabras con cuidado- aseguran que vieron cosas extrañas.

-¡Está encantada! -lo interrumpió Dunkin teatralmente-. Caerwich es una isla embrujada -proclamó mientras se giraba en redondo para mirar con ojos desquiciados a los tripulantes que estaban cerca de él-. ¡Barcos fantasmas y brujas!

-Ya es suficiente -le dijo Drizzt al hombre.

-Cierra el pico -añadió Catti-brie.

Dunkin enmudeció, pero sostuvo la mirada de la joven con actitud insolente, pensando que había ganado la partida.

-Sólo son rumores -intervino Deudermont-. Os habría hablado de ellos al llegar a Puerta de Wyn, pero no antes. -El capitán hizo una pausa y miró a su alrededor de nuevo, esta vez con una expresión que pedía amistad y lealtad a los hombres que habían estado con él durante tanto tiempo-. Os lo habría dicho -insistió, y todos los que estaban a bordo, quizás a excepción de Dunkin, le creyeron.

»Esta travesía no se hace en nombre de Aguas Profundas ni su propósito es capturar piratas -prosiguió Deudermont-. Es por mí, por algo que tengo que hacer a causa del incidente en la calle de los Muelles. Quizás el *Duende del Mar* se meta en problemas, o quizás encuentre respuestas, pero tengo que ir, sea cual sea el resultado. No obligaré a ninguno de vosotros a que venga conmigo. Os enrolasteis para atrapar piratas, y, a este respecto, habéis sido la mejor tripulación que un capitán podría desear.

De nuevo hizo una pausa, y ésta fue larga, mientras los ojos del capitán se encontraban con la mirada de cada hombre, y la de Catti-brie y la de Drizzt por último.

-Cualquiera de vosotros que no quiera ir a Caerwich puede desembarcar en Puerta de Wyn -ofreció Deudermont. Era una propuesta extraordinaria que hizo que los ojos de todos los tripulantes se abrieran de par en par-. Se os pagará por el tiempo que habéis estado a bordo del *Duende del Mar*, más una bonificación de mis arcas personales. Cuando regresemos...

-Si regresáis -intervino Dunkin, pero Deudermont se limitó a hacer caso omiso del agitador.

-Cuando regresemos -repitió, con más firmeza-, os recogeremos en Puerta de Wyn. No se os cuestionará vuestra lealtad, ni habrá críticas ni represalias por parte de los que viajen a Caerwich.

Robillard resopló con desdén.

-¿Acaso no están embrujadas todas las islas? -preguntó el hechicero, soltando una risa-. Si un marinero creyera todos los rumores que oye, ni se atrevería a navegar por la Costa de la Espada. ¡Los monstruos marinos a la altura de Aguas Profundas! ¡Las serpientes gigantescas de Ruathym! ¡Los piratas de Las Nelanthers!

-¡Eso último es la pura verdad! -intervino uno de los marineros, y todos soltaron una carcajada.

-¡En efecto! -contestó Robillard-. Por lo visto algunos de los rumores son ciertos.

-¿Y si Caerwich está embrujada? -preguntó uno de los hombres.

-Entonces atracaremos por la mañana y zarparemos por la tarde -repuso Waillan desde la cubierta de popa.

-¡Y dejaremos la noche para los fantasmas! -añadió otro marinero, riendo alegremente otra vez.

Deudermont estaba realmente agradecido, en especial con Robillard, de quien el capitán nunca habría esperado tal respaldo. Cuando posteriormente se pasó lista, ni un solo tripulante del *Duende del Mar* tenía intención de desembarcar en Puerta de Wyn.

Dunkin presenció toda la escena sin salir de su asombro. Siguió intentando poner ciertos tintes desagradables a los rumores sobre la embrujada Caerwich, historias de decapitación y cosas por el estilo, pero por toda respuesta sólo tuvo gritos para que se callara y risas burlonas.

Ni Drizzt ni Catti-brie se sorprendieron por el apoyo unánime a Deudermont. Ambos sabían que los miembros de la tripulación del *Duende del Mar* habían estado juntos el tiempo suficiente para hacerse verdaderos amigos, y los dos compañeros tenían bastante experiencia en la amistad para saber que iba pareja con la lealtad.

-Bueno, pues yo pienso desembarcar en Puerta de Wyn -dijo por último Dunkin, abochornado-. No seguiré a nadie a la embrujada Caerwich.

-Que yo sepa, no se te ha dado opción de elegir -dijo el elfo oscuro.

-El capitán Deudermont acaba de decir que... -empezó Dunkin mientras se volvía hacia el capitán y lo apuntaba con el dedo en un gesto acusador. Las palabras se le atragantaron, sin embargo, ya que la desabrida expresión de Deudermont dejaba claro que la oferta hecha no iba dirigida a él.

»¡No podéis retenerme aquí! -protestó-. Soy el emisario de su señoría. Me tendríais que haber dejado en Mintarn.

-Habrías muerto en el puerto -le recordó Drizzt.

-Te dejaremos en Mintarn -prometió Deudermont. Dunkin sabía lo que eso significaba-. Después de hacer las investigaciones precisas para esclarecer si estabas implicado en la emboscada tendida al *Duende del Mar*-acabó el capitán.

-¡Yo no hice nada! -gritó Dunkin mientras se tiraba de la oreja.

-Es muy significativo que poco después de que me informaras que la presencia de Drizzt a bordo del *Duende del Mar* evitaba cualquier ataque pirata, hicieras los arreglos oportunos para sacarlo del barco -dijo Deudermont.

-¡Pero si casi me mataron en esa emboscada! -protestó Dunkin-. Si hubiera sabido que esos bribones te atacarían, jamás habría salido en bote al puerto.

El capitán miró a Drizzt.

-Es verdad -admitió el drow.

Deudermont meditó un momento y después asintió con la cabeza.

-Te considero inocente -le dijo al hombrecillo-, y me comprometo a dejarte en Mintarn después de nuestro viaje a Caerwich.

-Entonces, me recogeréis en Puerta de Wyn -razonó Dunkin, pero Deudermont sacudió la cabeza.

-Demasiado lejos de la ruta de regreso -replicó el capitán-. Ahora que sé que nadie de mi tripulación desembarcará en Puerta de *Wyn y* que tengo que volver a Mintarn, regresaremos desde Caerwich por una ruta septentrional, pasando al norte de las Moonshaes.

-En tal caso, dejadme en Puerta de Wyn y yo buscaré la forma de reunirme con vosotros en una ciudad al norte de las Moonshaes -sugirió Dunkin.

-¿Qué ciudad? -le preguntó el capitán, pero Dunkin no supo qué responder-. Si quieres marcharte, puedes desembarcar en Puerta de Wyn, pero no puedo garantizarte un pasaje de vuelta a Mintarn desde allí.

Sin añadir nada más, Deudermont se dio media vuelta y se dirigió a su camarote. Entró sin mirar atrás, dejando a un frustrado Dunkin plantado junto al timón, con los hombros hundidos.

-Con tus conocimientos sobre Caerwich serías una ayuda muy valiosa para nosotros -le dijo Drizzt al tiempo que le palmeaba el hombro-. Agradeceríamos tu presencia a bordo.

-Oh, vamos, anímate -añadió Catti-brie-. Tendrás un poco de aventura y un poco de amistad. ¿Qué más podrías pedir?

Drizzt y Catti-brie se alejaron mientras intercambiaban una sonrisa esperanzada.

-También yo soy nuevo en esto -comentó Harkle Harpell a Dunkin-. Pero estoy seguro de que será divertido. -Sonriendo y moviendo la cabeza estúpidamente, el risueño mago se marchó dando saltitos.

Dunkin se acercó a la batayola y sacudió la cabeza. Le gustaba el *Duende del Mar,* eso no podía negarlo. Huérfano desde una temprana edad, Dunkin se había embarcado siendo un muchachito y posteriormente había pasado la mayor parte de los últimos veinte años como marinero de cubierta en distintos barcos piratas, trabajando entre los bribones más rudos de toda la Costa de la Espada. Jamás había estado en una nave en la que reinara tanta camaradería, y su huida de la emboscada de los piratas en Mintarn había sido realmente emocionante.

En los últimos días no había hecho otra cosa que protestar y comportarse como un estúpido. Deudermont tenía que conocer su pasado o, al menos, sospechar que había vivido de la piratería en su momento. A pesar de ello, el capitán no lo trataba como un prisionero, y, por lo que había dicho el elfo oscuro, de verdad querían que los acompañara a Caerwich.

Dunkin se apoyó en la batayola, reparó en un grupo de delfines de pico largo que jugueteaban entre las olas de la proa, y se quedó ensimismado en sus pensamientos.

-Estás pensando en ellos otra vez -dijo una voz a espaldas del taciturno enano. Era la voz de Regís, la voz de un amigo.

Bruenor no contestó. Se encontraba en la parte más alta del valle de los enanos, en el extremo sur, a seis kilómetros y medio de la cumbre de Kelvin, en un sitio conocido como la Escalada de Bruenor. Era el lugar de reflexión del rey enano. Aunque esta columna de rocas apiladas no era mucho más alta que la llana tundra, apenas unos quince metros, cada vez que subía por el escarpado y angosto sendero Bruenor tenía la impresión de estar ascendiendo a las propias estrellas.

Regis, que resoplaba y jadeaba tras la subida de los últimos seis metros, se puso junto a su barbudo amigo.

-Me encanta este sitio por la noche -comentó el halfling-. ¡Pero no habrá mucha noche hasta que pase otro mes! -continuó alegremente, tratando de arrancar una sonrisa a Bruenor. Sus observaciones eran exactas. Situado muy al norte, los días estivales en el valle del Viento Helado eran realmente largos, mientras que en la estación invernal el sol sólo lucía unas pocas horas en el cielo.

-No, no dura mucho la noche -se mostró de acuerdo el enano-. Y es un tiempo que aguardo con ansia para estar a solas. -Se volvió hacia Regis mientras hablaba e, incluso en la oscuridad, el halfling pudo distinguir su gesto ceñudo.

Regis sabía que no era más que una fachada. Con Bruenor ocurría como con el perro: ladrador y poco mordedor.

-No te sentirías feliz estando solo aquí arriba -replicó el halfling-. Pensarías en Catti-brie y en Drizzt, y los echarías de menos tanto como yo, y entonces actuarías como un verdadero yeti gruñón por la mañana. No puedo consentir que ocurra algo así, desde luego -dijo el halfling a la par que agitaba un dedo en el aire-. De hecho, una docena de enanos me suplicó que subiera aquí y te levantara el ánimo.

Bruenor resopló, pero no se le ocurrió ninguna respuesta razonable. Le dio la espalda a Regis, en gran parte porque no quería que el halfling viera el atisbo de sonrisa que curvaba las comisuras de sus labios. En los seis años transcurridos desde la marcha de Drizzt y Catti-brie, Regis se había convertido en el amigo más íntimo de Bruenor, si bien cierta sacerdotisa enana llamada Cepa Garra Escarbadora había estado pasando mucho tiempo al lado de Bruenor, sobre todo últimamente. Corría el rumor, divulgado entre risitas y cuchicheos, de que existía un vínculo cada vez más íntimo entre el rey enano y la sacerdotisa.

Pero Regis era quien conocía mejor a Bruenor; era Regis el que había subido aquí arriba cuando -el enano no tenía más remedio que admitirlo- necesitaba compañía realmente. Desde su regreso al valle del Viento Helado, Drizzt y Catti-brie habían estado presentes en la mente del viejo enano casi de manera continua. Lo único que había evitado que Bruenor cayera en una profunda depresión había sido la gran cantidad de trabajo que significaba volver a abrir las minas enanas; y, por supuesto, Regis, que siempre estaba allí en el momento oportuno, siempre sonriente, siempre asegurándole que Drizzt y Catti-brie volverían con él.

-¿Dónde crees que estarán? -preguntó el halfling tras un largo silencio.

Bruenor sonrió y se encogió de hombros, dirigiendo la vista hacia el sur y hacia el oeste, pero no hacia el halfling.

-Por ahí fuera -fue todo cuanto contestó.

-Por ahí fuera -repitió Regis-. Y los echas de menos, como yo. -El halfling se acercó más y puso una mano sobre el musculoso hombro de Bruenor-. Y sé que también echas de menos a la pantera -añadió. Sus palabras lograron sacar a Bruenor del abatimiento.

El enano lo miró y no pudo menos que sonreír. La mención de *Guenhwyvar* le traía a la memoria no sólo los conflictos entre él y la pantera, sino también el hecho de que Drizzt y Catti-brie no estaban solos, y que eran muy capaces de cuidar de sí mismos.

El enano y el halfling permanecieron en lo alto de las peñas mucho tiempo esa noche, en silencio, escuchando el aullido del sempiterno viento que daba nombre al valle, y sintiéndose como si estuvieran entre las estrellas.

No tuvieron problemas de avituallamiento en Puerta de Wyn, y el *Duende del Mar*, bien aprovisionado y totalmente reparado, zarpó y no tardó en dejar atrás las Moonshaes.

Sin embargo, el viento dejó de soplar con fuerza un día después de perder de vista las costas occidentales de las Moonshaes. Estaban en pleno océano, sin que se divisara tierra en ningún punto cardinal del horizonte.

La goleta no se quedaría completamente parada teniendo a bordo a Robillard. Pero, aun así, los poderes del hechicero eran limitados; no podía mantener las velas hinchadas durante mucho tiempo, y hubo que conformarse con una constante y suave brisa que movía despacio al barco.

Así pasaron los días, monótonos y calurosos, mientras el *Duende del Mar* navegaba sobre las olas del océano, meciéndose y crujiendo. Deudermont ordenó un estricto racionamiento a los tres días de viaje, no sólo para reducir los cada vez más numerosos mareos, sino también para conservar las reservas de alimento. Al menos la tripulación no tenía que preocuparse por los piratas. Muy pocos barcos se internaban tanto en el océano, y menos cargueros y mercantes, así que no había nada lo bastante lucrativo para atraer a los corsarios.

Sus únicos enemigos eran el mareo, las quemaduras del sol, y el aburrimiento de ver sólo agua día tras día.

Tuvieron un poco de emoción durante el quinto día de travesía. Drizzt, que estaba en el bauprés como tenía por costumbre, divisó una aleta, la aleta dorsal de un enorme tiburón que se deslizaba al costado de la goleta. El drow avisó a Waillan, que hacía su turno en la atalaya.

-¡Mide seis metros! -anunció el joven, que desde su ventajosa posición alcanzaba a ver la sombra del enorme escualo.

Toda la tripulación subió a cubierta, gritando con excitación y cogiendo arpones. No obstante, su idea de arponear al animal desapareció dando paso a un comprensible temor a medida que Waillan seguía dando cifras, ya que el tiburón no estaba solo. El número variaba de unos a otros, debido a la dificultad de contar muchas de las aletas dorsales en medio de un agua repentinamente agitada, pero la estimación de Waillan, sin duda la más precisa, cifró el banco de escualos en varios centenares.

¡Varios centenares! Y muchos de ellos eran casi tan grandes como el que Drizzt había avistado. Las palabras de emoción fueron reemplazadas rápidamente por plegarias.

El oscuro banco permaneció junto al *Duende del Mar* durante todo ese día y esa noche. Deudermont llegó a la conclusión de que a los tiburones les extrañaba la presencia del barco, y, aunque nadie lo dijo en voz alta, todos pensaban lo mismo y esperaban que los voraces escualos no confundieran al *Duende del Mar* con una ballena.

A la mañana siguiente, los tiburones habían desaparecido de forma tan repentina e inexplicable como habían llegado. Drizzt pasó gran parte de la mañana recorriendo las batayolas de la nave, e incluso trepó al palo mayor, a la atalaya, varias veces. Los tiburones se habían marchado, simplemente.

-No vinieron por nosotros -comentó Catti-brie más tarde esa misma mañana, al encontrarse con Drizzt cuando el drow bajaba del mástil-. No fue eso. Seguro que iban siguiendo derroteros que conocen, y nosotros no.

A Drizzt lo cogió por sorpresa la sencillez de la verdad, un recordatorio del gran desconocimiento que tenía del mundo, y no sólo él, sino incluso los que, como Deudermont, habían pasado gran parte de sus vidas en el mar. Este mundo marino, y las grandes criaturas que lo poblaban, se movía siguiendo unas pautas que ellos nunca llegarían a comprender. Llegar a esta conclusión, junto con el hecho de que todo el horizonte a su alrededor no era más que agua, le recordó a Drizzt cuán insignificantes eran y cuán imponente podía ser la naturaleza.

A pesar de todo su entrenamiento, de todas sus excelentes armas, de todo su valor de guerrero, el vigilante era algo minúsculo, una simple mota en el inmenso manto azul verdoso.

A Drizzt aquella idea le resultó inquietante y reconfortante al mismo tiempo. Él era algo pequeño, insignificante, un simple bocado para el escualo que había avanzado parejo al *Duende del Mar*. Y, sin embargo, él formaba parte de algo mucho mayor, era una pieza en un mosaico mucho más inmenso de lo que su imaginación podría llegar a discernir jamás.

Rodeó con un brazo los hombros de Catti-brie, juntándose a esa otra pieza que completaba la suya propia, y la joven se recostó en él.

El viento empezó a soplar al día siguiente, y la goleta avanzó a buen paso para gran contento de todos los marineros. No obstante, el júbilo de Robillard desapareció poco después. El hechicero disponía de conjuros para predecir el tiempo, e informó a Deudermont que el nuevo viento era precursor de una gran tormenta.

¿Qué podían hacer? No había puertos cerca ni tierra a la vista, así que Deudermont ordenó que se cerraran las escotillas y se aseguraran con maderas lo mejor posible.

La noche que siguió fue la más horrible que Catti-brie había pasado. Era la peor tormenta que todos los que estaban a bordo habían visto nunca. Deudermont y los cuarenta

hombres de la tripulación permanecieron acurrucados en la cubierta inferior mientras el *Duende del Mar* capeaba el temporal; el largo y esbelto velero se balanceaba brutalmente y estuvo a punto de irse a pique en más de una ocasión.

Robillard y Harkle trabajaban frenéticamente. Robillard estuvo en cubierta durante casi toda la tormenta, aunque de vez en cuando tuvo que bajar para ponerse a cubierto; en esas ocasiones, observó la cubierta a través de un ojo mágico, incorpóreo. Entre tanto, ejecutaba hechizos para intentar contrarrestar el feroz vendaval. Harkle, *Guenhwyvar* y un puñado de marineros recorrieron la bodega inferior -el mago a cuatro patas- cazando ratas y moviendo cajones de provisiones almacenadas mientras inspeccionaban el casco. Harpell disponía de un conjuro para mantener bien iluminada el área, además de otros con los que podía dilatar la madera y así cerrar grietas. Los marineros llevaban rollos de cuerda embreada que introducían a martillazos entre las junturas de las traviesas por donde entraba agua.

Catti-brie estaba demasiado mareada para moverse, como les ocurría a muchos otros. El bamboleo llegó a ser tan brutal en cierto momento que tuvieron que atarse para evitar chocar entre sí y contra las paredes. El pobre Dunkin se llevó la peor parte. En un cabeceo del barco particularmente brusco, el hombrecillo, que en ese momento alargaba la mano para coger el extremo de un cabo que le tendían, salió lanzado de cabeza y se estrelló contra un bao tan violentamente que se dislocó un hombro y se rompió la muñeca.

Nadie pegó ojo aquella noche en el *Duende del Mar*.

A la mañana siguiente, la nave escoraba mucho a babor, pero seguía a flote, y la tormenta había pasado sin que se hubiera perdido una sola vida. Los miembros de la tripulación que estaban en condiciones de hacerlo trabajaron durante toda la mañana para conseguir izar una única vela.

Cerca de mediodía, Catti-brie llamó desde la atalaya, informando que el aire estaba lleno de pájaros por el noroeste. Deudermont soltó un profundo suspiro de alivio. Había temido que la tormenta los hubiera desviado de su curso y que no pudieran retomarlo a tiempo para hacer escala en los islotes de la Gaviota, las últimas islas señaladas en las cartas de navegación en su camino a Caerwich. Con todo, se encontraban demasiado al sur de su ruta, y tuvieron que trabajar sin descanso, en particular los pobres Robillard y Harkle. Los dos magos tenían grandes bolsas moradas bajo los ojos que ponían de manifiesto su agotamiento a causa del esfuerzo físico y mágico.

De algún modo, el *Duende del Mar* se las arregló para virar lo suficiente para llegar a los rocosos islotes. Su nombre era muy apropiado. Los islotes de la Gaviota no eran más que una serie de escollos áridos, en su mayoría más pequeños que el barco, y muchos de ellos sólo lo bastante grandes para que cupieran en ellos dos o tres hombres de pie. Una par de islotes tenían una extensión considerable, casi un kilómetro y medio de extremo a extremo, pero incluso en éstos el color predominante era el blanco, debido a la gruesa capa de guano que cubría el gris de la piedra. A medida que el *Duende del Mar* se aproximaba al agrupamiento rocoso, miles y miles de gaviotas, una verdadera nube, revolotearon a su alrededor a la par que chillaban furiosamente por la intrusión en sus dominios.

Deudermont encontró una pequeña ensenada donde el agua estaba más remansada y en la que las reparaciones podrían hacerse en paz; también los miembros de la tripulación podrían bajar del barco por turno, aunque sólo fuera para calmar un poco sus revueltos estómagos.

Más tarde, ese mismo día, Deudermont subió, junto con Drizzt y Catti-brie, al punto más alto de los islotes de la Gaviota, quizás a unos quince metros sobre el nivel del mar. El capitán miraba hacia el sur con el catalejo, aunque era obvio que no esperaba ver nada salvo la lisa superficie del agua.

Les había costado casi dos semanas cubrir los ochocientos kilómetros que había desde el espolón más occidental de las Moonshaes hasta los islotes de la Gaviota, casi el doble de tiempo de lo que Deudermont había calculado. Con todo, el capitán seguía estando seguro de que las provisiones serían suficientes y de que encontrarían el camino a Caerwich. No se

había vuelto a hablar de la isla desde que el *Duende del Mar* había zarpado de Puerta de Wyn. Por lo menos, no abiertamente, ya que Drizzt había oído los nerviosos cuchicheos de muchos hombres de la tripulación, refiriéndose a fantasmas o cosas por el estilo.

-Ochocientos recorridos y otros tantos por delante -dijo Deudermont, mirando por el catalejo que tenía apuntado al suroeste-. Hay una isla no muy lejos al sur de aquí donde podríamos conseguir más provisiones.

-¿Las necesitamos? -preguntó Drizzt.

-No, si navegamos a buena velocidad hasta Caerwich y después en el viaje de vuelta -repuso el capitán.

-Entonces ¿qué piensas hacer? -inquirió Catti-brie.

-No lo sé. Estoy empezando a cansarme de las demoras, y también del viaje -contestó Deudermont.

-Eso quizá se deba a que temes lo que encontrarás al final -razonó la joven sin andarse por las ramas-. ¿Quién sabe lo que hallaremos en Caerwich, si es que esa isla existe realmente?

-Existe. Está ahí -insistió el capitán.

-Bueno, siempre podemos hacer escala en esa otra isla a nuestro regreso -sugirió Drizzt-. Tenemos provisiones de sobra para llegar a Caerwich.

Deudermont asintió con la cabeza. Entonces, se dirigirían directamente hacia su punto de destino, la última etapa de su viaje. El capitán conocía las estrellas; eran lo único que tendría para conducirlo desde los islotes de la Gaviota hasta Caerwich. Esperaba que el mapa que Tarnheel les había proporcionado fuera preciso.

Esperaba que Caerwich existiera de verdad.

Y, sin embargo, una parte de él confiaba en que no fuera así.

9

Caerwich

Qué tamaño tiene la isla de Caerwich? -preguntó Catti-brie a Deudermont. Había pasado otra semana de travesía sin que hubiera novedad. Otra semana de vacío, de soledad, aunque la goleta iba repleta de tripulantes y había pocos sitios en los que uno no estuviera a la vista de los demás. Ésa era una característica del océano abierto: que nunca se estaba físicamente solo y, no obstante, todo el mundo parecía estar aislado. Catti-brie y Drizzt habían pasado muchas horas juntos en cubierta, callados y mirando al horizonte, cada uno perdido en sus propios pensamientos, ensimismados en el oleaje del manto azul del agua; juntos pero, sin embargo, muy solos.

-Unos cuantos kilómetros cuadrados -respondió el capitán con expresión ausente, como si la respuesta hubiera sido un acto reflejo.

-¿Y piensas encontrarla? -En la voz de la mujer había un inconfundible tono de tensión que atrajo la mirada perezosa de Drizzt, así como la de Deudermont.

-Bueno, encontramos los islotes de la Gaviota -le recordó el elfo oscuro a la joven, intentando levantarle el ánimo, aunque él, también, empezaba a tener ese timbre de irritación en la voz-. Y no son mucho más grandes.

-Bah, las conoce todo el mundo -replicó Catti-brie-. Una travesía en línea recta hacia el oeste.

-Sabemos dónde estamos y adónde tenemos que ir -insistió Deudermont-. Tenemos el mapa, y no navegamos a ciegas.

Catti-brie miró por encima del hombro y dirigió una ojeada ceñuda a Dunkin, el que les había proporcionado el mapa, y que en estos momentos estaba trabajando de firme, restregando la cubierta de popa. La expresión desabrida de la joven fue respuesta suficiente al comentario de Deudermont, dejando claro al capitán lo poco fiable que consideraba dicho mapa.

-Y los hechiceros tienen nuevos ojos que ven a lo lejos -añadió Deudermont. Catti-brie no podía negar esto último, pero se preguntó hasta qué punto eran fiables esos «ojos». Harkle y Robillard habían capturado algunas aves en los islotes de la Gaviota, y aseguraban que podían comunicarse con ellas a través de la magia. Las gaviotas los ayudarían, manifestaron los dos hechiceros, y todos los días las dejaban volar libremente, ordenándoles que volvieran a informar lo que hubieran descubierto. Catti-brie no tenía en mucho a los hechiceros y, a decir verdad, de las diez aves capturadas sólo dos habían regresado al *Duende del Mar*. La joven suponía que las aves habían vuelto hasta los islotes de la Gaviota, probablemente riéndose de los chiflados magos todo el camino.

-El mapa es todo cuanto hemos tenido desde que partimos de Mintarn -dijo Drizzt con voz queda, intentando borrar los temores y la ira que tan claramente se reflejaban en el bonito y tostado rostro de la joven. Comprendía a Catti-brie, porque compartía las mismas ideas negativas. Todos sabían las probabilidades y, hasta el momento, el viaje no había sido tan malo; al menos, no tanto como podía haberlo sido. Llevaban varias semanas de travesía, y la mayoría de ese tiempo lo habían pasado en pleno océano. Sin embargo, no habían perdido ni un solo hombre de la tripulación, y sus reservas de provisiones, aunque bajas, seguían siendo suficientes. Esto último era gracias a Harkle y a *Guenhwyvar,* pensó Drizzt con una sonrisa, pues el mago y la pantera habían limpiado la bodega del barco de su plaga de ratas poco después de haber salido de Puerta de Wyn.

Aun así, a despecho de la certidumbre de que el viaje marchaba bien y según lo previsto, Drizzt no podía evitar las repentinas oleadas de ira que surgían en su interior. Se daba cuenta de que ello estaba relacionado con el océano, el aburrimiento y la soledad. Al drow le encantaba navegar, deslizarse sobre las olas, pero tanto tiempo en pleno océano, tanto tiempo contemplando el vacío más inmenso que podía encontrarse en el mundo entero, le crispaba los nervios.

Catti-brie se marchó, rezongando para sí. Drizzt miró a Deudermont, y la sonrisa del avezado capitán alivió en gran medida su preocupación.

-Lo he visto con anterioridad -le dijo Deudermont con voz reposada-. Se tranquilizará en cuanto tengamos Caerwich a la vista o tan pronto como decidamos dar media vuelta.

-¿Harías eso? -preguntó Drizzt-. ¿Abandonarías, olvidando las palabras del doppleganger?

Deudermont estuvo un buen rato meditando sobre esto.

-He venido porque creo que es mi destino -respondió al cabo-. Sea cual sea el peligro que me amenaza, quiero enfrentarme a él cara a cara, con los ojos bien abiertos. Pero no arriesgaré a mi tripulación más de lo necesario. Si nuestras reservas de provisiones menguan tanto que ya no resulta seguro proseguir, daremos media vuelta.

-¿Y qué pasa con el doppleganger? -inquirió Drizzt.

-Mis enemigos me encontraron una vez, así que podrán hacerlo de nuevo -contestó Deudermont despreocupadamente. En verdad, este hombre era una roca para Drizzt y para toda la tripulación, algo sólido a lo que agarrarse en un mar de soledad.

-Y los estaremos esperando -le aseguró el drow.

Resultó que la espera, al menos para llegar a Caerwich, no fue larga. Menos de una hora después de la conversación, Harkle Harpell salió del camarote de Deudermont dando palmas de alegría.

Deudermont fue a su encuentro, seguido de cerca por una docena de nerviosos marineros. Drizzt, en su habitual puesto en el bauprés, se aproximó por la batayola hacia el puente para observar a los reunidos. Enseguida se dio cuenta de lo que pasaba, y alzó la vista hacia la atalaya, donde se encontraba Catti-brie, que observaba fijamente lo que sucedía en cubierta.

-¡Oh, qué ave tan estupenda es mi *Reggie!* -dijo, sonriente, Harkle.

-¿*Reggie*? -preguntaron Deudermont y otros que había cerca.

-¡Es el diminutivo de Regweld, un gran mago! Consiguió un cruce de rana con caballo, una hazaña nada fácil. La llamamos *Saltacharcas.* ¿O era *Saltarríos?* O puede que...

-Harkle -dijo Deudermont con tono seco, cortando la cháchara incongruente del mago.

-¡Oh, claro! -balbució Harkle-. Sí, sí, ¿dónde estaba? Ah, sí, os hablaba de Regweld. Qué hombre tan genial. Un buen hombre. Luchó valerosamente en el valle del Guardián, según cuentan los relatos. Hubo una vez que...

-¡Harkle! -En la voz de Deudermont no había ahora una sutil coacción, sino abierta hostilidad.

-¿Qué? -repuso el mago inocentemente.

-La maldita gaviota -bramó Deudermont-. ¿Qué has descubierto?

-¡Ah, sí! -contestó Harkle, dando palmadas otra vez-. El ave, la gaviota *Reggie.* Sí, sí, un animal estupendo. El de vuelo más rápido de todos los que cogimos.

-¡Harkle! -gritaron al unísono un coro de voces.

-Hemos encontrado una isla -se oyó responder detrás del abochornado Harpell. Robillard salió a cubierta con aspecto algo aburrido-. La gaviota volvió hoy parloteando acerca de una isla. Al frente y a babor, y no muy lejos.

-¿Cómo es de grande? -preguntó Deudermont.

Robillard se encogió de hombros y soltó una risita.

-Todas las islas son grandes vistas con los ojos de una gaviota -respondió-. Podría tratarse de un islote, o podría ser un continente.

-O incluso puede que una ballena -intervino Harkle.

No importaba. Si la gaviota había divisado una isla más adelante, donde el mapa indicaba que tenía que encontrarse Caerwich, ¡entonces debía de ser Caerwich!

-Tú y Dunkin -le dijo el capitán a Robillard, haciendo un gesto para que lo siguieran hasta el timón-. Llevadnos allí.

-Y *Reggie* -añadió Harkle alegremente, señalando a la gaviota, que se había posado en la misma punta del palo mayor, justo encima de la cabeza de Catti-brie.

Drizzt vio que se estaba cociendo un problema considerando la posición del ave, el mal humor de la mujer, y el hecho de que ésta llevaba su arco en el hombro. No obstante, por fortuna, la gaviota voló hasta Harkle acudiendo a su llamada sin dejar tras de sí ningún «regalito».

De no ser por la gaviota, el *Duende del Mar* habría pasado de largo Caerwich, a menos de un kilómetro, sin haberla avistado siquiera. La isla era circular, semejante a un cono bajo, y tenía sólo unos cuantos cientos de metros de diámetro. Estaba envuelta en una perpetua neblina azulada que parecía una ola más en el océano desde una distancia corta.

A medida que la goleta se aproximaba a esa niebla, deslizándose silenciosamente a media vela, el viento se tornó más frío y dio la impresión de que el sol era menos sólido. Dieron una vuelta a la isla, pero no encontraron ningún punto que ofreciera un fácil atraque. De nuevo cada uno en su puesto, Deudermont relevó a Dunkin al timón y, dirigiendo al *Duende del Mar* directamente hacia Caerwich, se internó poco a poco en la neblina.

-Un viento fantasmal -comentó Dunkin con nerviosismo, estremecido por un repentino escalofrío-. Es un lugar embrujado, te lo digo yo. -El hombrecillo se tiraba de la oreja con fuerza, deseando de pronto haber desembarcado en Puerta de Wyn. La otra oreja de Dunkin empezó a recibir tirones, pero no de su propia mano. El hombrecillo se volvió y se encontró frente a frente con Drizzt Do'Urden. No se diferenciaban mucho en estatura, y su constitución era muy semejante, aunque la musculatura del drow estaba más desarrollada, pero en ese momento al pobre Dunkin le pareció mucho más alto, y mucho más imponente.

-Un viento fantas... -empezó a repetir el hombrecillo, pero Drizzt le puso un dedo en los labios para hacerlo callar.

Dunkin se apoyó pesadamente en la batayola y guardó silencio.

Deudermont ordenó arriar más las velas y dejó que la goleta se deslizara lentamente a la deriva. La niebla se hizo más densa a su alrededor, y algo en la forma en que el barco se movía, algo en el modo en que fluía el agua bajo ellos, le dijo al capitán que estuviera alerta. Llamó a Catti-brie, pero la joven no podía ayudarlo, ya que estaba aún más envuelta en la cegadora neblina que el propio capitán.

Deudermont hizo un gesto a Drizzt con la cabeza, y el drow se apresuró a situarse en la punta del bauprés, en cuclillas, para vigilar su derrotero. Al cabo de un momento el elfo oscuro divisó algo, y sus ojos se abrieron de par en par.

Un grueso palo sobresalía del agua, apenas cincuenta metros más adelante.

Drizzt lo observó con curiosidad un instante, y entonces reconoció lo que era realmente: la parte superior del mástil de un barco.

-¡Detened la nave! -gritó.

Robillard inició su conjuro antes de que Deudermont accediera a hacer caso de la advertencia. El hechicero lanzó su energía directamente delante del *Duende del Mar,* y provocó una gran ola que frenó el impulso de la goleta. Las velas fueron arriadas

completamente y se echó el ancla, que cayó al agua con un chapoteo que pareció resonar ominosamente en la cubierta durante varios segundos.

-¿Qué profundidad hay? -preguntó Deudermont a los marineros que habían soltado el ancla, cuya cadena iba marcada a intervalos de manera que les permitía calcular la profundidad cuando la echaban.

-Treinta metros -respondió uno de ellos al cabo de un momento.

Drizzt se reunió con el capitán en el timón.

-Un arrecife, creo -dijo el drow, explicando su aviso de parar-. Hay un barco hundido a menos de dos esloras de la goleta, al frente. Está completamente sumergido salvo la punta del mástil, pero completamente recto. Algo hizo que se hundiera con gran rapidez.

-La quilla arrancada, sin duda -razonó Robillard.

-Calculo que estamos a unos cientos de metros de la playa -dijo Deudermont mientras escudriñaba intensamente a través de la neblina. Miró hacia la popa, donde el *Duende del Mar* llevaba dos pequeños botes de remos, colgados uno a cada lado de la cubierta posterior.

-Podríamos dar otra vuelta alrededor de la isla -comentó Robillard al comprender el rumbo que llevaba el pensamiento del capitán-. Quizás encontremos un lugar con calado suficiente.

-No pienso arriesgar mi barco -contestó Deudermont-. Desembarcaremos utilizando los botes -decidió. Miró a un grupo de marineros que estaban cerca-. Botad uno -ordenó.

Veinte minutos después, Deudermont, Drizzt, Catti-brie, los dos hechiceros, Waillan Micanty y un reacio y aterrado Dunkin se alejaban del *Duende del Mar* en el bote de remos, cuya regala, al ir tan abarrotado de gente, apenas asomaba un palmo por encima de la oscura agua. El capitán había dado instrucciones específicas a los que se quedaban en la goleta. Tenían que zarpar y salir de la niebla un millar de metros, y esperar su regreso. Si no habían vuelto al caer la noche, el *Duende del Mar* tenía que alejarse de la isla y hacer una última aproximación a Caerwich a mediodía del día siguiente.

Después de eso, si el bote no había aparecido, tenía que partir de vuelta a casa.

Los siete ocupantes de la barca se fueron alejando del *Duende del Mar*, con Dunkin y Waillan a los remos y Catti-brie escudriñando en la proa, pendiente de ver surgir un arrecife en cualquier momento. Más atrás, Drizzt iba arrodillado al lado de Deudermont, preparado para señalar el mástil que había divisado.

Pero no lo encontró.

-No hay ningún arrecife -dijo Catti-brie desde delante-. Hay un buen calado, bastante profundo según mi opinión. -Volvió la cabeza para mirar a Drizzt, y sobre todo a Deudermont-. Podrías haber llevado la goleta hasta la misma condenada playa -aseguró.

Deudermont miró al drow, que escudriñaba intensamente a través de la niebla mientras se preguntaba dónde estaba el mástil. Se disponía a repetir que lo había visto, cuando el bote se sacudió de repente al raspar el fondo en las afiladas rocas de un arrecife.

Se tambalearon y chocaron entre sí, y podrían haberse quedado atorados allí de no ser por un conjuro de Robillard que transportó a los dos hechiceros, a Deudermont y a Catti-brie flotando sobre las crujientes traviesas de la barca, en tanto que Drizzt, Dunkin y Waillan seguían bogando en el aligerado bote con toda clase de precauciones.

-Así que hasta la misma playa, ¿no? -comentó Drizzt a Catti-brie.

-¡El arrecife no estaba ahí antes! -insistió la joven, que llevaba más de cuatro años como vigía en la goleta y cuya vista tenía la reputación de ser una de las más penetrantes en la Costa de la Espada. Así que, se preguntó, ¿cómo era posible que hubiera pasado por alto un arrecife tan evidente, sobre todo cuando era eso exactamente lo que estaba buscando?

Al cabo de unos instantes, Harkle, que iba en la popa del bote, soltó un grito de sobresalto y los demás se volvieron hacia él y vieron el mástil de un barco que sobresalía del agua justo al lado del hechicero.

Ahora todos los otros, en especial Drizzt, abrigaban las mismas dudas que Catti-brie. Habían estado a punto de topar con el mástil, así que ¿cómo es que no lo habían visto?

Dunkin empezó a darse fuertes tirones de la oreja.

-Un efecto óptico de la niebla -opinó Deudermont con voz tranquila-. Demos una vuelta alrededor del mástil. -La orden cogió a los demás por sorpresa. Dunkin sacudió la cabeza, pero Waillan le palmeó el hombro.

-Dale al remo -ordenó Waillan-. Ya has oído al capitán.

Catti-brie se inclinó sobre el costado del bote, llevada por la curiosidad de descubrir algo más sobre el naufragio, pero la niebla se reflejaba en el agua interponiendo un velo gris cuyos secretos no podía penetrar. Por fin, Deudermont renunció a obtener alguna información del naufragio y ordenó a Waillan y a Dunkin que bogaran directamente hacia la isla.

Al principio, Dunkin asintió con un ansioso cabeceo, feliz de salir del agua. Después, al pensar en su punto de destino, alternó el manejo del remo con tirones en su oreja.

El oleaje no era fuerte, pero sí la corriente, que empujaba en sentido contrario al bote, haciendo que éste avanzara muy lentamente. La isla estuvo a la vista poco después, pero durante varios minutos dio la impresión de estar flotando al frente, justo fuera de su alcance.

-¡Remad con fuerza! -ordenó Deudermont, aunque sabía que eso era exactamente lo que los dos hombres estaban haciendo, tan ansiosos como él de acabar de una vez con esta situación. Por último, el capitán miró tímidamente a Robillard, y el hechicero, tras soltar un suspiro de resignación, metió la mano en uno de los profundos bolsillos buscando los componentes para un conjuro.

Todavía en la proa, Catti-brie seguía escudriñando atentamente la playa a través de la niebla en busca de alguna señal de que hubiera habitantes. No consiguió nada; la isla estaba demasiado lejos, considerando la densa niebla. Entonces, la joven bajó la vista hacia la oscura agua.

Vio candelas encendidas.

Una mueca de desconcierto crispó el semblante de Catti-brie. Alzó la vista y se frotó los ojos, y luego volvió a mirar el agua.

No cabía la menor duda: había velas encendidas bajo el agua.

Espoleada su curiosidad, la mujer se inclinó más y observó con intensidad; por fin distinguió una forma sosteniendo la luz más próxima. Catti-brie dio un respingo y se echó hacia atrás bruscamente.

-Los muertos -dijo, aunque su voz fue apenas un susurro. No obstante, la brusquedad de sus movimientos había sido suficiente para atraer la atención de los demás. Entonces se incorporó de un brinco al tiempo que una mano, negra e hinchada, agarraba la regala del bote.

Dunkin, que tenía la vista clavada en Catti-brie, gritó al ver que la joven desenvainaba su espada. Drizzt se puso de pie y pasó a trompicones entre los dos remeros.

Catti-brie vio salir del agua la parte superior de la cabeza del fantasma. Un rostro esquelético, horrendo, asomó a un costado del bote.

Khazid'hea se descargó con fuerza, si bien no golpeó en nada salvo en la regala de la barca, y se hundió en los maderos hasta casi el nivel del agua.

-¿Qué haces? -gritó Dunkin. Drizzt, que había llegado junto a Catti-brie, se preguntó lo mismo. No había señal alguna del fantasma, sólo la espada de la joven embebida profundamente en el tablazón del bote.

-¡Bogad hacia la playa, deprisa! -gritó Catti-brie.

Drizzt la miró intensamente y después escudriñó el agua.

-¿Velas? -preguntó, al reparar en las extrañas luces.

Aquella simple palabra avivó el miedo en Deudermont, Robillard, Waillan y Dunkin que, siendo marineros, conocían los relatos de los fantasmas del mar, al acecho bajo las olas, sus hinchados cuerpos indicados por velas ultraterrenas.

-¡Qué bonito! -dijo el atolondrado Harkle, asomándose por la borda.

-¡Llevadnos a la playa! -gritó Deudermont, pero no era necesario que lo dijera, ya que Waillan y Dunkin remaban con todas sus fuerzas.

Robillard estaba sumido en la ejecución de un hechizo, y creó una gran ola justo detrás del pequeño bote que lo levantó sobre su cresta y lo empujó rápidamente hacia la playa. El impulso de la ola hizo perder el equilibro a Catti-brie, que cayó hacia atrás en el bote y estuvo a punto de tirar a Drizzt al agua.

Harkle, encantado con las velas, no tuvo tanta suerte. Al tiempo que la ola se hinchaba, alzándose justo por encima de la contracorriente, cayó por la borda.

El bote continuó desplazándose, veloz, hacia adelante y encalló bruscamente en la playa.

Entre las olas, a diez metros de la orilla, Harkle, empapado, se puso de pie.

Una docena de figuras, grotescas e hinchadas, se erguían a su alrededor.

-Oh, hola... -empezó el amistoso Harpell, y entonces los ojos casi se le salieron de las órbitas-. ¡Aaaaah! -chilló al tiempo que vadeaba hacia la playa, dificultado por la resaca.

Catti-brie ya se había incorporado y encajaba una flecha en *Taulmaril.* Apuntó con rapidez y disparó.

Harkle chilló de nuevo cuando la flecha pasó zumbando a su lado. Después oyó el nauseabundo impacto del proyectil y el chapoteo del cadáver al caer al agua, y comprendió que él no era el blanco de la mujer.

Otra flecha siguió a la primera casi de inmediato, y derribó al zombi que estaba más cerca del mago. Al llegar a aguas menos profundas, Harkle se liberó de las algas que tenía enredadas en el cuerpo y que le entorpecían los movimientos, y enseguida dejó atrás al resto de los zombis. Acababa de salir del agua, dejando tras de sí unos cuantos palmos de húmeda arena, cuando escuchó el fragor de unas llamas y miró a su espalda; una cortina de fuego lo separaba del agua y de los zombis.

Corrió el resto del camino playa arriba para reunirse con los otros seis junto al bote y darle las gracias a Robillard; estrechó con tantas fuerzas al hechicero que éste perdió la concentración y la cortina de fuego desapareció.

Donde antes había diez zombis, ahora había una veintena, y muchos más empezaban a levantarse del agua y las algas.

-Bien hecho -dijo Robillard secamente.

Catti-brie volvió a disparar y acabó con otro zombi.

Robillard movió los dedos de una mano, y un rayo de energía verdosa salió disparado de cada uno de ellos. Tres alcanzaron a un zombi en una rápida sucesión y lo tiraron al agua. Dos pasaron zigzagueantes y abrasaron al siguiente monstruo, a quien también derribaron.

-Muy poco creativo -comentó Harkle.

-¿Acaso sabes hacerlo mejor? -replicó Robillard con el ceño fruncido.

Harpell chasqueó los dedos con gesto indignado, aceptando el desafío.

Drizzt y los demás tenían prestas las armas, pero se quedaron detrás, conscientes de que no debían atacar a sus enemigos habiendo por medio magia y hechiceros. Incluso Catti-brie, después de hacer otro par de disparos, bajó el arco y dejó todo el protagonismo a los dos magos y su competición.

-Éste me lo enseñó un encantador de serpientes de Calimshan -proclamó Harkle. Lanzó un trocito de bramante al aire y entonó una salmodia con tono destemplado y chillón. Un alga

larga cobró vida obedeciendo su llamada, se levantó como una serpiente, y de inmediato se enroscó en torno al zombi que había más cerca y lo arrastró bajo las olas.

Harkle sonrió de oreja a oreja. Robillard resopló con desdén.

-¿Sólo uno? -preguntó, y se lanzó a la ejecución de otro hechizo, dando vueltas, brincando y esparciendo escamas metálicas al aire. Después se paró y giró sobre sí mismo con fuerza al tiempo que impelía una mano hacia la orilla. Unas esquirlas de metal, brillante y al rojo vivo, salieron lanzadas, cobraron velocidad por sí mismas, y descargaron una andanada en medio de los zombis. Varios resultaron alcanzados, y los fragmentos de metal ardiente se hincaron en ellos con tenacidad, atravesando por igual algas y restos de ropas, piel putrefacta y huesos.

Un instante después, un puñado de repulsivos zombis se desplomaba.

-Oh, un sortilegio sencillo -se mofó Harkle, que respondió al encantamiento de Robillard sacando una pequeña varita metálica con la que apuntó hacia el agua.

Segundos después, un rayo salía disparado, se descargaba en las olas y se expandía en un círculo que abarcó a muchos monstruos.

¡Qué raro, incluso cómico, resultaba aquel espectáculo! El cabello de los zombis se puso de punta, y los horrendos autómatas, con sus movimientos agarrotados, empezaron un extraño baile en el que daban vueltas enteras desplazándose hacia aquí y hacia allí antes de desaparecer bajo las olas girando como trompos grotescos.

Cuando hubo acabado, el número de zombis había quedado reducido a la mitad, aunque seguían levantándose más a todo lo largo de la playa.

Harkle sonrió de oreja a oreja y volvió a chasquear los dedos.

-Un sortilegio sencillo -comentó, socarrón.

-En efecto -rezongó Robillard.

Para entonces, Catti-brie había aflojado la cuerda del arco y sonreía, divertida de verdad al mirar a sus compañeros. Incluso Dunkin, tan aterrado hacía apenas unos minutos, parecía estar a punto de soltar la carcajada con el espectáculo de los dos magos competidores. Deudermont se alegraba de ver así a la pareja de hechiceros, pues había temido que la aparición de tan horribles enemigos hubiera quitado el ánimo al grupo para proseguir la búsqueda.

Era el turno de Robillard, que enfocó toda su atención en un único zombi, el cual había salido del agua y remontaba la playa con sus andares envarados. Esta vez no utilizó componentes materiales, y se limitó a entonar suavemente una salmodia al tiempo que realizaba unos movimientos específicos con los brazos. De su dedo extendido salió un chorro de fuego que alcanzó al desdichado monstruo y lo envolvió en llamas; fue un despliegue impresionante que consumió completamente a la criatura en unos pocos segundos. Robillard, profundamente concentrado, movió el chorro de fuego y abrasó a un segundo zombi.

-El calcinador -dijo, cuando terminó el hechizo-. Un vestigio de los trabajos de Agannazar.

-¡Agannazar era un ilusionista de tres al cuarto! -resopló Harkle con desdén, y Robillard lo miró ceñudo.

Harpell buscó en un bolsillo y sacó varios componentes.

-Un dardo -explicó, alzando el objeto-. Ruibarbo molido y el estómago de una sierpe.

-¡Melf! -exclamó Robillard alegremente.

-En efecto, Melf -repitió Harpell-. ¡Ése sí que era un buen hechicero!

-Lo conozco -dijo Robillard.

Harkle tartamudeó e interrumpió el conjuro iniciado.

-¿Qué edad tienes? -preguntó.

-Me refiero a que conozco su trabajo -aclaró Robillard.

-Ah -dijo Harkle, que reanudó el conjuro.

Para demostrar que era verdad su afirmación, Robillard buscó en su bolsillo y sacó un puñado de cuentas que olían a trementina de pino. Harkle captó el aroma, pero casi no le prestó atención ya que para entonces estaba entonando las últimas runas de su propio conjuro.

El dardo salió zumbando de la mano de Harkle y fue a hincarse en el estómago de uno de los zombis más próximos. De inmediato empezó a soltar ácido y, abriéndole un agujero que iba aumentando de tamaño progresivamente, atravesó a la criatura. El zombi se aferró la herida fútilmente y se dobló sobre sí mismo, como si tuviera intención de mirar a través de sí mismo.

Entonces se desplomó.

-¡Un Melf! -proclamó Harpell, pero enmudeció cuando volvió la mirada hacia Robillard y vio diminutos meteoros que salían disparados de la mano del otro hechicero y hacían estallar pequeñas bolas de fuego entre las filas de los zombis-. Un Melf mejor-admitió Harkle.

-Basta de tonterías -intervino el capitán Deudermont-. Sólo tenemos que marcharnos de la playa corriendo. Dudo que nos persigan. -Su voz se fue apagando poco a poco al darse cuenta de que ninguno de los dos magos le prestaba la menor atención.

-No estamos en el barco -se limitó a replicar Robillard, indignado. Luego se volvió hacia Harkle-. ¿Admites la derrota?

-¡Pero si esto sólo acaba de empezar! -declaró el tozudo Harpell.

Ambos hechiceros se lanzaron a ejecutar conjuros de los más poderosos de sus amplios repertorios. Robillard sacó un pequeño cubo y una pala, en tanto que Harkle hacía otro tanto con un guante de piel de serpiente y una uña muy larga y pintada.

Robillard fue el primero en realizar el suyo, que causó una repentina y violenta excavación justo a los pies de los zombis que estaban más cerca. La arena saltó al aire desenfrenadamente, y los monstruos se precipitaron en el hoyo, perdiéndose de vista. Robillard varió el ángulo y musitó una palabra; empezó a hacerse otro gran agujero, no muy lejos del anterior.

-Excavación -le susurró a Harkle, entre salmodia y salmodia.

-¿Y a Bigby? ¿Lo conoces? -repuso Harpell.

Robillard palideció a despecho de su impresionante exhibición. ¡Por supuesto que conocía a Bigby! Era uno de los hechiceros más poderosos y formidables de todos los tiempos, de todo el universo.

El encantamiento de Harkle empezó con una gigantesca mano incorpórea. Era transparente y flotaba sobre la playa, en la zona cercana al primer hoyo de Robillard. Éste miró fijamente la mano; tres de los dedos estaban extendidos, apuntando al agujero, pero el central estaba doblado y sujeto con el pulgar.

-He *mejorado* un Bigby -se jactó Harpell. Un zombi deambulaba entre la mano gigantesca y el agujero-. ¡Gua! -ordenó el mago, y el dedo corazón se soltó del pulgar con fuerza y dio en la cabeza del zombi, al que lanzó de carambola al agujero. Harkle dirigió una sonrisa engreída a Robillard.

»Las Canicas de Bigby -explicó. Volvió a enfocar su mente en la mano, que se movió a voluntad del mago, deslizándose a lo largo de la playa y haciendo «gua» con los zombis dondequiera que los tuviera a tiro.

Robillard no sabía si clamar de rabia o soltar la carcajada. Harpell era bueno, tenía que admitirlo; muy bueno. Pero no estaba dispuesto a perder la partida. Sacó un diamante, una gema que le había costado más de mil monedas de oro.

-Otiluke -dijo, desafiante, refiriéndose a otro de los legendarios y poderosos magos cuyos trabajos eran materias principales en los estudios de cualquier hechicero.

Ahora le tocó a Harkle ponerse pálido, pues apenas tenía conocimientos del legendario Otiluke.

Al pensar en el costo del diamante, y en el número de sus monstruosos enemigos que tan rápidamente se iba reduciendo, Robillard se preguntó si realmente valía la pena. Chasqueó los dedos al ocurrírsele una idea, volvió a guardar el diamante en el bolsillo, y en su lugar sacó una fina lámina de cristal.

-Otiluke -repitió, eligiendo otra variación del mismo hechizo. Realizó el encantamiento y, al punto, a todo lo largo de la playa las olas se congelaron, dejando incrustados en la gruesa capa de hielo a todos los zombis que todavía no habían salido del agua.

-Oh, bien hecho -admitió Harkle mientras Robillard se sacudía las manos en un gesto de superioridad, como si se las limpiara de los zombis y de Harkle. Los hechizos habían limpiado la playa de enemigos, por lo que, aparentemente, la competición había terminado.

Pero Harkle no podía permitir que Robillard dijera la última palabra; no de ese modo. Contempló a los zombis que se debatían bajo el hielo y luego dirigió una mirada feroz al otro mago. Con deliberada lentitud, rebuscó en su bolsillo más oculto y sacó un frasquito de cerámica.

-Superheroísmo -explicó-. ¿Has oído hablar de Tenser?

Robillard se puso el índice en los labios fruncidos.

-Oh, sí -dijo un instante después-. Por supuesto, el loco de Tenser. -Los ojos de Robillard se abrieron de par en par al considerar las consecuencias. El conjuro más famoso de Tenser era el que transformaba a un hechicero en guerrero durante un corto espacio de tiempo. ¡En un guerrero enardecido e impetuoso!

»¡El Tenser no! -chilló mientras se abalanzaba sobre Harkle y derribaba al mago antes de que tuviera tiempo de quitar el tapón del frasquito de pociones-. ¡Ayudadme! -suplicó Robillard, y los demás estuvieron junto a los dos magos en un instante. La competición había terminado.

Cuando todos se hubieron tranquilizado, Deudermont anunció que era hora de marcharse de la playa. Drizzt hizo un gesto a Catti-brie y se puso a la cabeza del grupo, más que dispuesto a emprender la marcha. La mujer no lo siguió de inmediato. Estaba demasiado absorta en el reanudado, y ahora amistoso, intercambio entre los hechiceros. Sobre todo observaba a Robillard, que parecía mucho más animado y alegre. La joven pensó que quizás Harkle Harpell había tenido un efecto positivo en el carácter del hombre.

-Oh, qué bien funcionó ese hechizo de excavación con mi variante del Bigby -oyó decir a Harkle-. Tienes que enseñármelo. Mi primo, Bidderdoo, es un hombre lobo, y tiene la costumbre de enterrar todo en el jardín. Ya sabes, huesos, varitas, ese tipo de cosas. El conjuro de excavación me ayudaría a recuperar...

Catti-brie sacudió la cabeza y corrió a reunirse con Drizzt. No obstante, se frenó en seco al volver la vista hacia el bote. Dunkin Mástil Alto estaba sentado en la barca varada, sacudiendo la cabeza atrás y adelante. Catti-brie hizo una seña a los demás y todos regresaron junto al hombre.

-Quiero volver al barco -dijo Dunkin ásperamente-. Uno de los hechiceros puede mandarme allí. -Mientras hablaba, el hombrecillo se aferraba a la regala con tanta fuerza que tenía los nudillos de ambas manos blancos.

-Anda, ven -le dijo Drizzt. Dunkin no hizo el menor movimiento-. Se te ha dado la oportunidad de presenciar lo que muy pocos hombres han visto -añadió el vigilante. Al tiempo que hablaba, el drow sacó la figurilla de la pantera y la puso en la arena.

-Sabes más sobre Caerwich que cualquiera de los que estamos en el *Duende del Mar*. Necesitamos tus conocimientos -arguyó Deudermont.

-Casi no sé nada -replicó Dunkin.

-Pero sigue siendo más que lo que sabe cualquier otro -insistió el capitán.

-Tendrás una recompensa por tu ayuda -prosiguió Drizzt, y los ojos de Dunkin relucieron durante un instante, hasta que el drow explicó a qué se refería con la palabra

«recompensa»-. ¿Quién sabe qué aventura podremos encontrar aquí? -dijo Drizzt con excitación-. ¿Quién sabe qué secretos podremos desvelar?

-¿Aventura? -preguntó Dunkin con incredulidad mientras miraba la carnicería a lo largo de la playa y a los zombis todavía congelados en el agua-. ¿Recompensa? -repitió con una risita nerviosa-. ¡Más bien un castigo, aunque no os he hecho nada malo a ninguno de vosotros!

-Estamos aquí para resolver un misterio -insistió Drizzt, como si tal cosa fuera suficiente para picar la curiosidad del hombre-. Para acumular experiencia y conocimientos. Para vivir mientras descubrimos los secretos del mundo que nos rodea.

-¿Y quién quiere descubrir nada? -replicó Dunkin bruscamente, dejando chafado al drow y desestimando su grandilocuente disertación.

Waillan Micanty, inspirado por las palabras de Drizzt, estaba harto del quejicoso hombrecillo. El joven marinero se acercó al costado del bote varado, soltó las manos de Dunkin a la fuerza y arrastró al hombre a la arena.

-Yo podría haber hecho eso con mucho más estilo -replicó Robillard secamente.

-Y también Tenser -intervino Harkle.

-Tenser no -insistió Robillard.

-¿No?

-¡No! -reiteró Robillard, en un tono aún más firme. Harkle gimoteó un poco, pero no dijo nada.

-Ahorraos vuestra magia -les dijo Waillan con firmeza-. Todavía podemos necesitarla.

Ahora le llegó a Dunkin el turno de gimotear.

-Cuando todo esto haya acabado, tendrás una aventura para contar con la que conseguirás que todos los marineros que hagan escala en Mintarn abran los ojos como platos -dijo Drizzt al hombrecillo.

Aquello pareció tranquilizar un poco a Dunkin, hasta que Catti-brie añadió:

-Si es que sobrevives.

El drow y el capitán lanzaron una mirada ceñuda a la joven, pero ella se limitó a sonreír inocentemente y luego se alejó.

-Se lo contaré a su señoría -amenazó Dunkin, pero ya nadie le prestaba atención.

Drizzt invocó a *Guenhwyvar* y, cuando la pantera apareció en la playa, los siete aventureros se reunieron alrededor de Deudermont. El capitán trazó un burdo mapa de la isla en la arena, puso una «X» en el punto donde estaba la playa, y otra fuera del dibujo de la isla, marcando la posición del *Duende del Mar*.

-¿Alguna idea? -preguntó luego, dirigiéndose en particular a Dunkin.

-He oído hablar a algunos de «la bruja de la Cueva Doliente» -comentó el hombrecillo con timidez.

-Es posible que haya cuevas a lo largo de la costa -razonó Catti-brie-. O aquí arriba. -Apuntó con el dedo el burdo mapa dibujado por Deudermont, señalando la única elevación que había, el cono bajo que comprendía la mayor parte de Caerwich.

-Deberíamos explorar tierra adentro antes de volver al mar -sugirió Deudermont, y ninguno de ellos tuvo que seguir su mirada hacia los congelados zombis para recordar los peligros existentes a lo largo de la costa de Caerwich. Así pues, emprendieron camino hacia el interior de la isla, a través de una increíblemente densa maraña de arbustos y enormes helechos.

Nada más dejar a su espalda el espacio abierto de la playa se encontraron inmersos en un cúmulo de sonidos: los silbidos de aves exóticas, y roncos aullidos que ninguno de ellos había oído hasta entonces. Drizzt y *Guenhwyvar* se adelantaron por los flancos y desaparecieron en la maleza sin hacer el menor ruido.

Dunkin gimió al verlos marchar, sin gustarle que el grupo se hubiera reducido. Catti-brie se rió de él, con lo que se ganó una mirada ceñuda del hombrecillo, que se habría sentido más tranquilo de saber que la seguridad del grupo era mucho mayor con el drow y el felino desplazándose a sus lados.

Exploraron durante más de una hora, y después hicieron un alto en un pequeño claro, a mitad de camino del promontorio cónico. Drizzt envió a *Guenhwyvar* para que siguiera sola, imaginando que el felino podría cubrir más terreno en el rato del breve descanso que el que ellos serían capaces de recorrer durante el resto del día.

-Descenderemos por el otro lado del cono, y después nos dirigiremos hacia el sur, rodeando la isla hasta llegar a la playa donde está el bote -explicó Deudermont-. Luego subiremos otra vez al cono, descenderemos, y haremos lo mismo pero en dirección norte.

-Podríamos haber pasado junto a la cueva sin haberla visto siquiera -rezongó Robillard. Todos sabían que el mago tenía razón, por lo densa y oscura que era la maleza; además, la niebla no había aclarado lo más mínimo.

-Bueno, quizá nuestros dos magos podrían ser de utilidad en eso -señaló Deudermont sarcásticamente-, ya que tan dispuestos han estado a malgastar sus hechizos para demostrar algo.

-Había enemigos -protestó Harkle.

-Yo podría haberme ocupado de ellos con mi arco -dijo Catti-brie.

-¡Y malgastar flechas! -replicó Harkle, creyendo que la había pillado con su lógica.

Por supuesto, como todos los demás sabían, la aljaba de Catti-brie estaba sometida a un poderoso encantamiento.

-Nunca me quedo sin flechas -repuso la joven, y Harkle volvió a sentarse, cabizbajo.

Entonces Drizzt puso fin al asunto bruscamente al levantarse con rapidez y lanzar una mirada escrutadora a la jungla. Su mano fue hacia la bolsita donde guardaba la figurilla de ónice.

Catti-brie se puso de pie de un salto al tiempo que cogía a *Taulmaril*, y los demás también se levantaron rápidamente.

-*¿Guenhwyvar?* -preguntó la mujer.

Drizzt asintió con la cabeza. Algo le había ocurrido a la pantera, pero no estaba seguro de qué habría sido. Siguiendo una corazonada, sacó la figurilla, la puso en el suelo, y volvió a llamar a la pantera. Al cabo de un instante, surgió la niebla gris que después cobró consistencia hasta que *Guenhwyvar* apareció, caminando alrededor del drow con nerviosismo.

-¿Es que hay dos? -preguntó Dunkin.

-Es la misma -explicó Catti-brie-. Algo envió a *Guen* de regreso a su plano, ¿no?

Drizzt hizo un gesto de asentimiento, y miró a Deudermont.

-Algo que *Guenhwyvar* podría encontrar otra vez -razonó.

Reanudaron la marcha a través de la maleza de inmediato, guiados por *Guenhwyvar*. A no mucho tardar llegaban a las vertientes septentrionales del cono, y detrás de una cortina de espeso musgo colgante encontraron una oscura abertura. Drizzt hizo un gesto a *Guenhwyvar*, pero la pantera no entró.

El drow miró al felino con curiosidad.

-Yo me vuelvo al bote -anunció Dunkin. Dio un paso, pero Robillard, harto de la necedad del hombrecillo, sacó una varita y la apuntó justo entre los ojos de Dunkin. El hechicero no pronunció una sola palabra; no le hizo falta.

Dunkin dio media vuelta hacia la cueva.

Drizzt se agachó al lado de la pantera. *Guenhwyvar* no podía entrar en la cueva, y el drow no tenía ni idea de por qué. Sabía que la pantera no tenía miedo. ¿Habría algún encantamiento en el lugar que se lo impedía?

Satisfecho con esa explicación, Drizzt desenvainó *Centella,* que emitía su acostumbrado fulgor azul, e hizo un gesto a sus amigos para que esperaran. Se deslizó entre la cortina de musgo, aguardó un instante a que sus ojos se acostumbraran a la oscuridad, y después siguió adelante.

La luz de *Centella* se apagó. Drizzt se agazapó a un lado, detrás de la protección de una roca. Advirtió que no se desplazaba con la rapidez habitual, ya que las tobilleras mágicas no lo estaban ayudando.

-No funciona ningún tipo de magia -razonó, y entonces comprendió claramente por qué *Guenhwyvar* no podía entrar. El drow se volvió para salir, pero se encontró con que sus impacientes amigos ya habían ido tras él. En los rostros de Harkle y de Robillard había una expresión curiosa. Catti-brie estrechó los ojos intentando ver en la oscuridad mientras que con una mano tanteaba el *Ojo de Gato,* la gema mágica engastada en una diadema que llevaba sobre la frente, y que, de manera repentina, había perdido sus poderes que la permitían ver en la oscuridad.

-Se me han olvidado todos mis hechizos -dijo Harkle en voz alta, levantando ecos en las desnudas paredes de la gran cueva. Robillard le puso la mano en la boca.

-¡Chist! -siseó el mago a su compañero. Cuando pensó en lo que había dicho Harkle, sin embargo, Robillard tuvo su propio arrebato-. ¡A mí también! -exclamó, y entonces se tapó la boca él mismo.

-Aquí no funciona la magia -les dijo Drizzt-. Por eso *Guenhwyvar* no podía entrar.

-Tal vez fuera eso lo que la hizo volver a su plano -añadió Catti-brie.

La conversación se interrumpió bruscamente, y todas las cabezas se volvieron para mirar a Waillan cuando la luz de una antorcha improvisada brilló con fuerza.

-No pienso entrar en un sitio oscuro sin luz -explicó el joven marinero, que sostenía en alto las ramas prendidas que había atado juntas.

Ninguno de ellos hizo la menor objeción. Aunque apenas se habían adentrado unos cuantos pasos en la cueva, casi no llegaba la claridad de la entrada, y sus sentidos les advertían que se encontraban en un sitio que no era pequeño. Notaban que la cueva era profunda y fría. Parecía como si la pegajosa humedad del aire de la isla se hubiera quedado fuera.

Al avanzar un poco más, la luz de la antorcha les descubrió que sus sentidos no los habían engañado. La cueva tenía forma ovalada y era grande, quizás unos treinta metros en la zona más larga. El piso era irregular, con varios niveles, y del techo colgaban estalactitas gigantescas.

Drizzt estaba a punto de sugerir una exploración cuando una voz cascada rompió el silencio.

-¿Quién busca mi conocimiento? -se oyó decir en la parte posterior de la gruta, donde parecía haber una plataforma rocosa, a unos tres metros y medio por encima del nivel donde se encontraba el grupo. Todos ellos estrecharon los ojos en la penumbra. Catti-brie aferró con fuerza a *Taulmaril,* preguntándose si sería tan efectivo ahora que no poseía magia.

Dunkin se volvió hacia la puerta, y Robillard sacó su varita, aunque la mirada del mago estaba prendida al frente, en la plataforma pedregosa. El hombrecillo vaciló, pero entonces recordó que el mago no podía hacer nada contra él aquí dentro.

-¿Quién busca mi conocimiento? -sonó de nuevo la voz cascada.

Dunkin salió corriendo al exterior a través de la cortina de musgo.

Todos volvieron la cabeza hacia la salida al mismo tiempo.

-Dejadlo ir -dijo Deudermont. El capitán cogió la antorcha a Waillan y avanzó lentamente, seguido por los otros cinco. Drizzt, siempre precavido, avanzó por las sombras proyectadas por la pared de la cueva.

La pregunta se oyó una tercera vez, en tono ensayado, como si la bruja estuviera acostumbrada a las visitas de marineros. Entonces se dejó ver, moviéndose entre unos peñascos rodados. Era muy vieja, vestía una ajada túnica negra, y se apoyaba pesadamente en un Bastón corto y pulido. Tenía abierta la boca -parecía que respiraba entre jadeos- de manera que dejaba a la vista un único diente amarillento. Sus ojos no parpadeaban, e incluso desde lejos se apreciaba que estaban opacos.

-¿Quién está dispuesto a soportar el peso del conocimiento? -preguntó. Mantenía la cabeza ladeada hacia donde se encontraban los cinco, y entonces soltó una risa cascada.

Deudermont levantó la mano e hizo un gesto para que los demás se detuvieran; después se adelantó intrépidamente.

-Yo lo estoy -anunció-. Soy Deudermont, del *Duende del Mar*, y vengo a Caerwich...

-¡Atrás! -gritó la bruja con tanta firmeza que el capitán retrocedió un paso antes de darse cuenta de lo que hacía. Catti-brie tensó su arco un poco más, pero lo mantuvo bajo, sin hacer gestos amenazadores.

»¡Esto no es para ti, ni para ninguno de los otros hombres! -explicó la vieja. Todos los ojos se volvieron hacia Catti-brie-. Es cosa de dos, y sólo de dos -prosiguió la bruja con un tono rítmico en su cascada voz, como si estuviera recitando un poema épico-. No es para ningún varón cuya piel se broncee con la luz del sol.

La obvia referencia hizo que los hombros de Drizzt se hundieran. Salió de las sombras un instante después y miró a Catti-brie, que parecía tan deprimida como él ante la repentina certeza de que esto, una vez más, estaba relacionado con Drizzt, que a Deudermont casi lo habían matado en Aguas Profundas y que el *Duende del Mar* y su tripulación estaban en peligro, a miles de kilómetros de sus rutas habituales, por culpa de su origen.

Drizzt enfundó las cimitarras y se dirigió hacia la joven; juntos, pasaron al lado del estupefacto capitán y se adelantaron para situarse ante la bruja ciega.

-Saludos, renegado de Daermon N'a'shezbaernon -dijo la vieja, refiriéndose al antiguo nombre familiar de Drizzt, un nombre que muy pocos fuera de Menzoberranzan conocían-. ¡Y a ti, hija de un enano, que arrojaste una de las lanzas más poderosas!

La última frase cogió desprevenidos a los dos, y los desconcertó durante un momento, hasta que comprendieron a qué se refería. La bruja debía de estar hablando de la estalactita que Catti-brie había hecho caer, la gran «lanza» que atravesó la bóveda de la capilla de la casa Baenre. Entonces, todo esto era a causa de ellos dos, del pasado de Drizzt, de los enemigos que creían haber dejado atrás.

La bruja ciega les hizo una seña para que se acercaran más, y, armándose de valor, ellos lo hicieron hasta detenerse a menos de tres metros de la mujer. También estaban varios palmos por debajo de ella, algo que hacía a la vieja -alguien que sabía lo que no debería saber- aún más impresionante. La bruja se irguió cuanto pudo, haciendo un esfuerzo evidente para enderezar sus hundidos hombros y alinear sus ciegos ojos directamente con los de Drizzt Do'Urden.

Entonces recitó, en voz queda y rápida, el verso que Errtu le había enseñado:

No sigue un rumbo casual sino establecido,
tras los pasos del padre para siempre perdido.
El traidor a Lloth es ahora buscado
por aquel que más lo ha odiado.

La caída de una casa, la de una lanza,
atraviesa el orgullo de la Reina Araña.
Y para Drizzt Do 'Urden una espina clavada

será en su corazón, bajo la capa.

Un reto, renegado, semilla de renegado:
¡no podrás resistirte a este dorado anillo!
Inténtalo, pero sólo cuando hayas liberado
de su odio enconado a la bestia del Abismo.

Entregado a Lloth y por ella cedido
para que recorras el más oscuro camino.
En poder está de tu implacable enemigo
y te es ofrecido, ¡para que caigas vencido!

Busca pues, Drizzt Do 'Urden, a aquel que te odia más.
De tu primer hogar un amigo y, también, un gran rival.
Con un fantasma temido allí te encontrarás,
que a los lazos del amor y la sed de lucha atado está.

La vieja bruja se detuvo súbitamente; sus ciegos ojos se mantuvieron fijos un instante más, y su cuerpo permaneció perfectamente inmóvil, como si recitar los versos hubiera agotado toda su energía. Después retrocedió y desapareció entre las piedras.

Drizzt, sin apenas reparar en ella, se quedó paralizado, con los hombros repentinamente hundidos. La conclusión lógica, por muy insólita que pudiera parecer, lo había dejado sin fuerzas.

-Entregado a Lloth -musitó, desalentado, y sólo fue capaz de pronunciar otra palabra-: Zaknafein.

10

El corazón de Kierstaad

Salieron de la cueva y encontraron a *Guenhwyvar* sentada tranquilamente sobre Dunkin. Drizzt hizo un ademán a la pantera para que soltara al hombre y emprendieron la marcha.

El drow apenas fue consciente del viaje de vuelta al bote a través de la isla. No dijo una sola palabra en todo el camino, salvo para hacer que *Guenhwyvar* regresara a su plano astral tan pronto como advirtieron que esta vez no encontrarían resistencia en la playa, ya que el hielo había desaparecido y también los zombis. Los demás, comprendiendo lo perturbadora que era la información que la bruja le había dado, respetaron su estado de ánimo y también se mantuvieron callados.

Drizzt repetía para sus adentros, una y otra vez, las palabras de la vieja vidente para aprendérselas de memoria. Se daba cuenta de que cada sílaba podía ser una pista, que cada inflexión podía ofrecerle algún indicio acerca de quién era el que tenía a su padre prisionero. Pero era en vano, ya que las palabras habían sido demasiado repentinas, demasiado inesperadas.

¡Su padre! ¡Zaknafein! Casi se le cortaba la respiración ante la idea de la impensada posibilidad de que estuviera vivo. Recordaba sus incontables combates de entrenamiento, los años dichosos que habían pasado practicando con dedicación. Recordaba el momento en que Zaknafein había intentado matarlo, y había amado a su padre aún más por ello, porque lo había hecho creyendo que su querido Drizzt había asumido los hábitos oscuros de los drows.

Drizzt alejó los recuerdos de su mente. Ahora no había tiempo para la nostalgia; tenía que centrarse en la tarea surgida de manera tan repentina. Por grande que fuera su júbilo al pensar que podría recuperar a Zaknafein, mayor era su inquietud. Algún ser poderoso, una madre matrona o quizás incluso la propia Lloth, guardaba el secreto, y las palabras de la bruja también implicaban a Catti-brie. El vigilante miró de reojo a la joven, que, aparentemente, estaba sumida en pensamientos similares a los suyos. La bruja había dado a entender que todo esto -el ataque en Aguas Profundas y el viaje a esta isla remota- había sido planeado por un poderoso enemigo que buscaba vengarse no sólo de Drizzt, sino también de Catti-brie.

Drizzt caminó un poco más despacio y dejó que los demás se adelantaran unos cuantos pasos y arrastraran el bote hasta el agua. Apartó la mirada de Catti-brie, y, al menos momentáneamente, también sus pensamientos, volviendo a recitar para sus adentros el verso de la bruja. Lo mejor que podía hacer por Catti-brie y por Zaknafein era memorizarlo por completo y con la mayor exactitud posible. El drow se daba cuenta de eso, pero, a pesar de todo, la posibilidad de que su padre pudiera estar vivo lo abrumaba y hacía que todos los versos le parecieran confusos, un sueño lejano que el vigilante se esforzaba denodadamente por recordar. Drizzt no estaba alerta cuando empezaron a bogar, dejando atrás la playa de Caerwich. Tenía los ojos enfocados en el rítmico movimiento de los remos sumergiéndose en las oscuras aguas, y tan absorto estaba en eso que, si una horda de zombis se hubiera lanzado contra ellos, el drow habría sido el último en desenvainar un arma.

No obstante, regresaron al *Duende del Mar* sin que ocurriera ningún incidente, y Deudermont, tras una rápida comprobación con Drizzt para asegurarse de que ya no tenían nada que hacer en la isla, no perdió tiempo en zarpar y poner rumbo a mar abierto. El capitán ordenó largar todas las velas en el momento en que salieron de la niebla que envolvía Caerwich, y la veloz goleta dejó atrás la misteriosa isla muy pronto. Sólo después de que Caerwich se perdiera de vista Deudermont llamó al drow, a Catti-brie y a los dos hechiceros a su camarote para sostener una conversación sobre lo que había ocurrido.

-¿Entendiste a lo que se refería esa vieja bruja? -le preguntó a Drizzt.

-Hablaba de Zaknafein, mi padre -repuso el drow sin vacilar. Advirtió que la expresión de Catti-brie se ensombrecía. La mujer había estado en tensión todo el camino de vuelta desde la cueva, casi aturdida, pero ahora le pareció verla meramente cariacontecida.

-¿Y qué rumbo tomamos? -inquirió Deudermont.

-A casa, y nada más -intervino Robillard-. No tenemos provisiones, y todavía quedan por reparar algunos daños causados por la tormenta que nos azotó antes de recalar en los islotes de la Gaviota.

-¿Y después? -quiso saber el capitán, que miró directamente a Drizzt mientras hacía la pregunta.

El drow sintió una cálida sensación de agradecimiento por el hecho de que Deudermont se remitiera a él antes de decidir.

-«Busca a aquel que te odia más», dijo la bruja -continuó Deudermont cuando Drizzt no hizo ningún comentario-. ¿Quién puede ser?

-Entreri -repuso Catti-brie. Se volvió hacia el sorprendido capitán-. Artemis Entreri, un asesino de las tierras meridionales.

-¿No es el mismo al que perseguimos hasta Calimshan una vez? -preguntó Deudermont.

-Nuestros problemas con él parecen no tener fin -explicó la joven-. Odia a Drizzt más que ninguna otra per...

-No -la interrumpió el drow mientras sacudía la cabeza. Se pasó una mano por la espesa melena blanca-. No es él. -El elfo oscuro conocía a Artemis Entreri muy bien, demasiado bien. Por supuesto que lo odiaba, o hubo un tiempo en que lo había odiado, pero su antagonismo se debía más a un orgullo ciego, a la necesidad del asesino de demostrar que era el mejor, que a una razón concreta de enemistad. Tras su estancia en Menzoberranzan, Entreri había quedado curado de esa necesidad, al menos hasta cierto punto. No. Este desafío estaba motivado por algo más profundo. Estaba relacionado con la propia Lloth, e involucraba no sólo a él, sino también a Catti-brie y al derribo de la estalactita sobre la capilla Baenre. Este acosamiento, este alegórico anillo de oro, estaba basado en puro y simple odio.

Entonces ¿quién? -inquirió Deudermont tras un largo silencio.

Drizzt no podía darle una respuesta concreta.

-Algún Baenre, supongo -contestó al cabo-. Me he creado muchos enemigos. En Menzoberranzan los hay a docenas que harían cualquier cosa con tal de matarme.

-¿Pero cómo sabes que se trata de alguien de Menzoberranzan? -intervino Harkle-. No te lo tomes a mal, pero ¡también en el mundo del exterior tienes muchos enemigos!

-Entreri -repitió Catti-brie.

Drizzt sacudió la cabeza en un gesto de negación.

-La bruja dijo «un gran rival de tu primer hogar» -le recordó el drow-. Un enemigo de Menzoberranzan.

Catti-brie no sabía si Drizzt repetía literalmente las palabras de la bruja, pero, en cualquier caso, la evidencia parecía irrefutable.

-Entonces ¿por dónde empezamos? -les preguntó Deudermont a todos, limitándose a hacer el papel de moderador.

-La bruja habló de una influencia ultraterrena -intervino Robillard-. Mencionó el Abismo.

-El hogar de Lloth -añadió Drizzt.

Robillard asintió con la cabeza.

-Así que tenemos que obtener algunas respuestas del Abismo -razonó el hechicero.

-¿E iremos allí navegando? -dijo Deudermont con sorna.

Robillard, más entendido en este tipo de materias, se limitó a sonreír y sacudió la cabeza.

-Tenemos que traer a un diablo a nuestro mundo y sacarle información -explicó-. No es un cometido difícil ni inusual para quienes practican el arte de la brujería.

-¿Alguien como tú? -le preguntó el capitán.

Robillard volvió a denegar con la cabeza y miró a Harkle.

-¿Qué? -dijo el distraído mago tan pronto como notó todas las miradas prendidas en él. Había estado absorto intentando, también, reconstruir el verso de la bruja ciega, aunque desde su posición en la cueva no había oído todas las palabras.

-Alguien como tú, versado en temas de brujería -aclaró Robillard.

-¿Yo? -exclamó con tono estridente-. Oh, no. Eso nos está prohibido en la Mansión de Hiedra desde hace veinte años. Demasiados problemas. ¡Demasiados demonios vagando por allí y comiéndose a los Harpell!

-Entonces ¿quién nos dará las respuestas que necesitamos? -preguntó Catti-brie.

-Hay hechiceros en Luskan que practican la brujería -informó Robillard-. Y también algunos clérigos en Aguas Profundas. Pero ni en un caso ni en otro resultará barato.

-Disponemos de oro -dijo Deudermont.

-Es oro del barco -intervino Drizzt-. Para la tripulación.

Deudermont hizo un gesto con la mano desestimando su comentario y sacudió la cabeza.

-Hasta que Drizzt Do'Urden y Catti-brie subieron a bordo no disfrutamos de tantos beneficios -le dijo al drow-. Sois miembros de la tripulación, y todos renunciarán a su parte como lo haríais vosotros para ayudar a cualquiera de ellos.

Drizzt no encontraba argumentos para rechazar la oferta, pero no le pasó inadvertido un cierto tono huraño cuando Robillard añadió:

-En efecto.

-Entonces, ¿a Luskan o a Aguas Profundas? -le preguntó Deudermont al mago-. ¿Pongo rumbo al norte de las Moonshaes o al sur?

-A Aguas Profundas -respondió Harkle inesperadamente-. Oh, yo preferiría tratar con un clérigo -explicó-. Un clérigo del bien. Son mejores con los demonios que los hechiceros, porque un hechicero podría tener otros intereses o preguntas que querría hacer a la bestia. Mi opinión es que no conviene involucrar demasiado a un demonio.

Drizzt, Catti-brie y Deudermont miraron al hombre con curiosidad, intentando descifrar a qué se refería.

-Tiene razón -se apresuró a explicar el mago del *Duende del Mar*-. Un clérigo del bien se atendrá a un único cometido, y podemos tener la seguridad de que una persona así sólo invocará a un demonio por una buena causa, una causa justa. -Miró a Drizzt al decir esto, y el drow tuvo la sensación de que Robillard se estaba cuestionando de pronto la prudencia de emprender esta misión, de hacer caso a las palabras de la bruja ciega, y, tal vez, comprendió Drizzt, el motivo.

-Liberar a Zaknafein de las garras de Lloth o de una madre matrona será una causa justa -afirmó el drow, en cuya voz se advirtió un atisbo de rabia.

-Entonces, un clérigo del bien será la mejor elección -contestó el mago del *Duende del Mar* con indiferencia, sin ofrecer disculpas.

Kierstaad miró los negros y muertos ojos del reno tirado sobre la llana tundra, muy quieto, rodeado por las flores multicolores que brotaban rápidamente en el corto verano del valle del Viento Helado. Había matado al animal limpiamente, con un tiro de su gran lanza.

Kierstaad se alegraba de ello. No sentía remordimiento de ver muerta a tan magnífica bestia, pues la supervivencia de su pueblo dependía del éxito de la caza. No se desperdiciaría ni el más pequeño trozo del orgulloso animal. Con todo, el joven se alegraba de que la matanza, su primera pieza cobrada, hubiera sido limpia. Miró los ojos de reno muerto y le dio gracias a su espíritu.

Berkthgar llegó junto al joven y lo palmeó en el hombro. Kierstaad, demasiado abrumado por el espectáculo, por la repentina comprensión de que a los ojos de la tribu ya no era un muchacho, apenas reparó en el hombretón cuando pasó junto a él con un largo cuchillo en la mano.

Berkthgar se agachó al lado del animal y le separó las patas. El corte, con su larga práctica, fue limpio y perfecto. Un instante después se ponía de pie y, volviéndose, le tendía los brazos ensangrentados a Kierstaad, ofreciéndole el corazón del animal.

-Cómelo y tendrás la fortaleza y la velocidad del reno -prometió el cabecilla bárbaro.

El joven cogió el corazón algo vacilante, y se lo acercó a la boca. Comprendió que esto era parte de la prueba, aunque no sabía que le fueran a pedir tal cosa. El tono grave en la voz de Berkthgar era inequívoco; no podía fallar. Ya no era un muchacho, se dijo. Algo salvaje despertó en su interior con el olor de la sangre, con la idea de lo que tenía que hacer.

-El corazón guarda el espíritu del reno -explicó otro de los hombres-. Come de ese espíritu.

Kierstaad ya no vaciló. Se llevó el rojo corazón a la boca y mordió con fuerza. Apenas fue consciente de lo que hizo a continuación, de devorar el corazón, de sumergirse en el espíritu del reno abatido. Los cantos de los cazadores de la partida de Berkthgar se alzaron a su alrededor dándole la bienvenida a la edad viril.

Ya no era un muchacho.

No se le pidió nada más a Kierstaad, que permaneció de pie a un lado, impasible, mientras los otros cazadores de más edad limpiaban y desollaban el reno. Éste era el mejor estilo de vida para su pueblo, desde luego; vivir libre de las ataduras de la riqueza y de los lazos con otros. En esto, al menos, Kierstaad sabía que Berkthgar tenía razón. No obstante, el joven seguía sin sentir animosidad hacia los enanos o las gentes de Diez Ciudades, y no estaba dispuesto a permitir que se dijeran mentiras que menguaran su respeto por Wulfgar, que tanto bien había hecho a las tribus del valle del Viento Helado.

Kierstaad observó el aprovechamiento del reno, tan completo y perfecto. Sin desperdicio ni falta de respeto para el orgulloso animal. Se miró las manos y los brazos, manchados de sangre; también la sintió correr por su barbilla y gotear sobre el esponjoso suelo. Ésta era su vida, su destino. Con todo ¿qué significaba eso? ¿Más guerras con Diez Ciudades, como había ocurrido tantas veces en épocas anteriores? ¿Y qué pasaba con las relaciones con los enanos que habían regresado a sus minas, al sur de la cumbre de Kelvin?

El joven cazador había escuchado a Berkthgar durante las últimas semanas. Lo había oído discutir con Revjak, su padre y el líder reconocido de la tribu del Alce, la única tribu que quedaba en la tundra del valle del Viento Helado. Berkthgar se separaría, pensó Kierstaad mientras observaba al gigantesco hombre; se llevaría a los otros guerreros jóvenes y volvería a establecer la tribu del Oso o cualquiera de las otras tribus ancestrales. Entonces la rivalidad tribal que había sido parte de la vida de los bárbaros durante tanto tiempo empezaría otra vez. Lucharían por comida o por un buen territorio mientras erraban por la tundra.

Tratando de alejar de sí estos inquietantes pensamientos, Kierstaad se dijo que sólo era una posibilidad. Berkthgar quería ser el único líder, quería emular y luego superar al legendario Wulfgar. No lo conseguiría si dividía a los bárbaros que quedaban, ya que no eran lo bastante numerosos para crear tribus separadas con verdadero poder.

Wulfgar había unido a las tribus.

Había otras posibilidades; pero, al pensar en ellas, ninguna le pareció bien.

Berkthgar alzó la vista de la pieza abatida, exhibiendo una ancha sonrisa, aceptando a Kierstaad totalmente y sin ulteriores motivos. Sin embargo, el joven cazador era el hijo de Revjak, y tenía la impresión de que Berkthgar y su padre podían estar pisando un terreno peligroso. Al cabecilla de una tribu se le podía desafiar.

Aquella idea se intensificó cuando la victoriosa partida de caza tuvo a la vista el campamento de tiendas de la tribu e interceptó a Bruenor Battlehammer y a una enana, Cepa Garra Escarbadora.

-¡Estáis en un terreno que no es vuestro! -gruñó de inmediato Berkthgar al cabecilla enano.

-Saludos y mis mejores deseos también para ti -replicó Cepa, que no era de las que se callaban-. ¿Así que es cierto lo que nos han dicho, que has olvidado el valle del Guardián?

-No hablo con mujeres de asuntos importantes -contestó Berkthgar sin alterar la voz.

Bruenor actuó con rapidez para detener con el brazo a la enfurecida Cepa.

-Y yo no estoy aquí para hablar contigo -replicó el cabecilla enano-. La sacerdotisa y yo venimos a ver a Revjak, el jefe de la tribu del Alce.

Las aletas de la nariz del bárbaro temblaron. Por un instante, Kierstaad y los demás creyeron que se abalanzaría sobre Bruenor; al parecer también lo pensó el enano, que asentó los pies firmemente en el suelo y dio unos golpecitos en su palma extendida con el hacha llena de muescas que sostenía en la otra mano.

Pero Berkthgar no era estúpido, y se tranquilizó.

-También yo lidero a los cazadores del valle del Viento Helado -declaró-. ¡Di lo que tengas que decir y márchate!

Bruenor soltó una risita burlona y, pasando junto al bárbaro, se dirigió hacia el campamento. Berkthgar bramó y, de un salto, se plantó en el camino del enano.

-Eras el jefe en Piedra Alzada -dijo el barbirrojo enano con firmeza-. Y tal vez seas el jefe aquí. Aunque también puede que no. Por lo que a mí respecta, Revjak era el jefe de la tribu cuando nos marchamos del valle, y aún sigue siéndolo. -Los ojos atentos de Bruenor no se apartaron de Berkthgar mientras volvía a pasar junto al hombre.

Cepa levantó la nariz en un gesto arrogante y ni siquiera se molestó en dirigir una mirada al gigante bárbaro.

Para Kierstaad, que apreciaba a Bruenor y a su feroz pueblo, fue un encuentro doloroso.

El viento era suave, y el crujir del tablazón del *Duende del Mar* el único sonido que se escuchaba mientras la goleta surcaba en silencio las aguas tranquilas, con rumbo este. La luna llena brillaba en lo alto, recorriendo el cielo despejado.

Catti-brie se encontraba sentada en la plataforma de la balista, acurrucada cerca de una vela encendida, y de vez en cuando garabateaba algo en un trozo de pergamino. Siguiendo las atinadas instrucciones de Deudermont, los seis que habían estado en la cueva de la bruja ciega debían reflejar por escrito el poema tal como lo recordaban. Cinco de ellos sabían escribir, un porcentaje extraordinario. Waillan, poco diestro en las letras, dictaría lo que recordaba a Harkle y a Robillard, que lo escribirían por separado, y, con un poco de suerte, sin influir con sus propias interpretaciones.

Drizzt no había tardado mucho en transcribir la poesía, al menos los versos que recordaba con más claridad, los que consideraba vitales. Se daba cuenta de que cada palabra podía proporcionarles una clave necesaria, pero estaba demasiado excitado, demasiado abrumado para reparar en detalles de menor importancia. En el segundo verso del poema, la bruja se había referido al padre de Drizzt, y posteriormente, en varias ocasiones, había insinuado que Zaknafein estaba vivo. Eso era en lo único que Drizzt podía pensar, lo único que podía esperar recordar.

Catti-brie fue más diligente, y su registro por escrito del poema resultó mucho más completo. Pero el incidente también la había sorprendido y abrumado a ella, y no estaba segura de la exactitud de sus anotaciones.

-Me hubiera gustado compartir con él una noche como ésta -dijo Drizzt, rompiendo el silencio de manera tan repentina que la joven casi traspasó el frágil pergamino con la punta de la pluma. Alzó la vista hacia el drow, que estaba mirando al cielo, con los ojos prendidos en la luna.

»Sólo una -prosiguió Drizzt-. A Zaknafein le habría encantado la noche de la superficie.

Catti-brie sonrió, convencida de que el drow tenía razón. Drizzt le había hablado de su padre muchas veces. El alma de su amigo era el legado de su padre, no de su perversa madre. Los dos eran muy parecidos, tanto en combate como en espíritu, con la notable excepción de que Drizzt había tenido el coraje suficiente para marcharse de Menzoberranzan, mientras que Zaknafein no lo tuvo. Se había quedado con los perversos elfos oscuros y al final había sido sacrificado a la reina araña.

«Entregado a Lloth y por ella cedido.»

El verso acudió de repente a la memoria de Catti-brie. Lo musitó una vez, escuchando el ritmo y sabiendo que era exacto; luego bajó la vista al pergamino y localizó la línea. Había escrito «para» en lugar de «a», y lo corrigió rápidamente.

Cada palabra podía ser vital.

-Sospecho que el peligro al que me enfrento ahora supera a todo lo que hemos visto -prosiguió Drizzt, quizás hablando más para sí mismo que para la joven.

A Catti-brie no le pasó inadvertido el hecho de que hablara en singular. Estaba a punto de señalar que también ella estaba involucrada, pero entonces recordó otro verso al refrescarle la memoria la manifestación del drow.

«Para que recorras el más oscuro camino.»

La joven comprendió que era el verso siguiente, y la pluma empezó a escribir. Drizzt seguía hablando, pero ella apenas oyó lo que decía. Sin embargo sí escuchó algunas palabras, y dejó de escribir para levantar la vista del pergamino y observar al drow. ¡Estaba hablando de marcharse solo otra vez!

-El verso era para los dos -le recordó.

-El camino oscuro conduce a mi padre -repuso Drizzt-, un drow al que nunca conociste.

-Y con eso ¿qué quieres decir?

-Que el camino es para que lo recorra yo.

-Conmigo -dijo Catti-brie con determinación-. ¡No vas a volver a hacerlo! -lo reprendió-. ¡Te marchaste solo una vez y estuviste a punto de ocasionar tu propia ruina y la de todos nosotros por tu estupidez!

Drizzt se volvió hacia la joven y la miró a los ojos. ¡Cómo amaba a esta mujer! Sabía que no podía discutir del asunto con ella, que cualquier argumento que planteara, Catti-brie lo refutaría o se limitaría a hacer caso omiso.

-Me voy contigo, tenlo por seguro -dijo la joven con una voz firme que no admitía concesiones-. Y creo que Deudermont y Harkle, y quizás otros cuantos más, también vendrán. ¡Así que no intentes siquiera impedírnoslo, Drizzt Do'Urden!

El drow iba a replicar, pero lo pensó mejor. ¿Para qué molestarse? Jamás conseguiría que su amiga le dejara recorrer solo este oscuro pasaje. Jamás.

Se volvió a mirar el negro mar, y la luna y las estrellas, en tanto que sus pensamientos volvían a Zaknafein y al «anillo de oro», que la bruja le había ofrecido.

-Nos llevará dos semanas por lo menos llegar a puerto -se lamentó.

-Tres, si el viento no sopla fuerte -comentó Catti-brie, sin aparcar un solo momento los ojos del importante pergamino.

No muy lejos, en el puente, justo debajo de la barandilla de la cubierta de popa, Harkle Harpell se frotó las manos con entusiasmo. Compartía la lamentación de Drizzt de que la travesía durara tanto, y no estaba dispuesto a pasarse otras dos o tres semanas surcando un océano vacío.

-La niebla del destino -musitó, pensando en su nuevo y poderoso hechizo, el encantamiento que lo había llevado al *Duende del Mar*. La oportunidad le parecía perfecta para ponerlo a prueba otra vez.

11

Amenaza de tormenta

La sonrisa de Revjak se ensanchó hasta casi llegarle de oreja a oreja cuando vio que los rumores eran ciertos, que Bruenor Battlehammer había regresado al valle del Viento Helado. Los dos habían vivido cerca durante los primeros cuarenta años de vida del jefe bárbaro, aunque durante ese tiempo Revjak apenas había tenido relación con el enano, aparte de la de ser enemigos. Pero entonces Wulfgar había unido a las tribus nómadas y las había llevado a la guerra como aliadas de las gentes de Diez Ciudades y de los enanos del clan Battlehammer contra el malvado Akar Kessel y sus hordas de goblins.

En aquella ocasión, hacía menos de una década, Revjak había llegado a apreciar la fortaleza y el valor de Bruenor y de todos los enanos. En las pocas semanas que siguieron, antes de que Bruenor y Wulfgar partieran en busca de Mithril Hall, Revjak había pasado muchos días con el cabecilla enano y entre ambos se había forjado una gran amistad. Bruenor iba a marcharse, pero el resto del clan Battlehammer se quedaría en el valle del Viento Helado hasta que Mithril Hall se hubiera encontrado, y Revjak había aceptado la responsabilidad de estrechar los lazos de amistad entre los gigantescos bárbaros y los pequeños enanos. Había hecho tan buen trabajo que muchos de los suyos, incluido Berkthgar, optaron por viajar al sur con el clan Battlehammer para unirse a la lucha y reclamar Mithril Hall, y allí habían permanecido durante varios años.

El juicioso Revjak tenía la impresión de que a Berkthgar se le había olvidado todo aquello, pues, cuando el gigantesco guerrero entró en la tienda para asistir a la reunión con Bruenor y Cepa, su semblante exhibía un gesto ceñudo e implacable.

-Siéntate, Berkthgar -le pidió Revjak al guerrero, señalando un sitio a su lado.

Berkthgar hizo un ademán con el que indicaba que prefería quedarse de pie. Revjak sabía que intentaba dar una apariencia imponente, descollando con su gran estatura sobre los sentados enanos. Sin embargo, si al robusto Bruenor le molestó su actitud, no dio señales de ello, y se reclinó cómodamente en la gruesa capa de pieles apiladas a fin de no tener que doblar el cuello para mirar al guerrero.

-Por tu gesto avinagrado parece que la última comida no te ha sentado muy bien -le comentó el enano a Berkthgar.

-¿Por qué se encuentra tan lejos un rey de su reino? -replicó el guerrero.

-Ya no soy rey -lo rectificó Bruenor-. Devolví el título a mi tataratataraabuelo.

Revjak miró al enano con curiosidad.

-¿Te refieres a Gandalug? -preguntó, recordando la increíble historia que Berkthgar le había contado sobre el antepasado de Bruenor, el fundador del clan Battlehammer y del reino de Mithril Hall, que había regresado a la vida tras pasar siglos en otro plano, prisionero de los elfos oscuros.

-El mismo -respondió Cepa.

-Pero me puedes llamar príncipe -dijo Bruenor a Berkthgar, que resopló y apartó la vista.

-Así que has regresado al valle del Viento Helado -intervino Revjak antes de que la discusión alcanzara tonos desagradables. Al cabecilla bárbaro le daba la impresión de que Bruenor no comprendía el nivel de antipatía por los enanos que Berkthgar había alentado en muchos de los suyos; o era eso, o es que a Bruenor le importaba un ardite-. ¿Has venido de visita?

-Para quedarme -aclaró Bruenor-. Las minas están en proceso de reabrirse en este mismo momento, mientras charlamos. Se están limpiando de animales que se han metido en ellas y fijando los soportes. Estaremos extrayendo mineral dentro de una semana, y forjando nuestros productos un día después.

-Entonces, esta visita es de negocios -razonó Revjak.

-Y amistosa -aclaró rápidamente Bruenor-. Como yo digo, es mejor cuando las dos cosas van juntas.

-Estoy de acuerdo -asintió Revjak. Alzó la vista hacia Berkthgar y se encontró con que el guerrero se mordía con fuerza el labio inferior-. Y confío en que tu clan será justo con los precios de las mercancías que necesitamos.

-Nosotros tenemos el metal, y vosotros, las pieles y la carne -respondió Bruenor.

-No tenéis nada que precisemos -intervino repentina y vehementemente Berkthgar. Bruenor, sonriendo con sorna, alzó los ojos hacia él. Tras sostener su mirada un momento, Berkthgar volvió la vista hacia Revjak-. No necesitamos nada de los enanos -manifestó-. Todo lo que nos hace falta nos lo proporciona la tundra.

-Bah -resopló Bruenor-. Las puntas de piedra de vuestras lanzas salen rebotadas contra una buena cota de malla.

-Los renos no llevan cotas de malla -replicó secamente el guerrero-. Y, si entramos en guerra con Diez Ciudades y sus aliados, nuestra fuerza hará que esas puntas de piedra atraviesen cualquier cosa que un enano pueda forjar.

Bruenor se sentó derecho y tanto Revjak como Cepa se pusieron tensos temiendo que el fiero enano barbirrojo se abalanzara sobre Berkthgar ante una amenaza tan abierta.

No obstante, el cabecilla enano era lo bastante viejo y sabio como para caer en algo así, y en lugar de responder al guerrero se dirigió a Revjak.

-¿Quién habla en nombre de la tribu? -preguntó.

-Yo -manifestó Revjak con firmeza mientras miraba fijamente a Berkthgar.

-¿Dónde está *Aegis-fang*? -inquirió el guerrero, sin pestañear siquiera.

Ya habían llegado a eso, pensó Bruenor, al quid de todo, al origen de la disputa desde el principio: *Aegis-fang,* el poderoso martillo de guerra forjado por el propio Bruenor como regalo para Wulfgar, el bárbaro al que había adoptado como hijo.

-¿Lo dejaste en Mithril Hall? -insistió Berkthgar, y a Bruenor le pareció que el guerrero esperaba que la respuesta fuera «sí»-. ¿Está colgado de una pared, como un inútil objeto decorativo?

Cepa se dio cuenta de lo que se estaba cociendo. Bruenor y ella habían hablado del asunto antes de partir de vuelta al valle del Viento Helado. Berkthgar habría preferido que hubieran dejado a *Aegis-fang* en Mithril Hall, a centenares de kilómetros de distancia. Encontrándose tan lejos, el arma no arrojaría ninguna sombra sobre él ni sobre su soberbia espada, *Bankenfuere,* la *Furia del Norte.* Pero Bruenor no quería renunciar a *Aegis-fang,* era su mayor logro, el pináculo de su respetable carrera como maestro forjador, y, lo más importante, *Aegis-fang* era el único vínculo que lo unía a su hijo adoptivo muerto. Donde fuera él, iría *Aegis-fang,* ¡y al diablo con los sentimientos de Berkthgar!

El enano evadió momentáneamente la pregunta mientras decidía la táctica que convenía seguir, pero Cepa no era tan diplomática.

-El martillo está en las minas -dijo con decisión-, traído hasta aquí por Bruenor, que fue quien lo forjó. -El ceño de Berkthgar se intensificó, y Cepa no anduvo remisa en atacar.

»Acabas de decir que la tundra te da todo cuanto necesitas -lo mortificó-. Entonces ¿por qué te interesas por un martillo fabricado por un enano?

El bárbaro gigante no respondió, y a Bruenor y a Revjak les pareció que Cepa había ganado esta partida.

-Claro que esa espada que llevas sujeta a la espalda no fue forjada en el valle -comentó la enana-. La conseguiste comerciando, y también ella, probablemente, fue hecha por algún enano.

Berkthgar se echó a reír, pero no había ninguna alegría en su risa, sino más bien una amenaza.

-¿Y son éstos los enanos que se dicen amigos nuestros? -preguntó el guerrero-. Entonces, ¿por qué no nos entregan un arma que se hizo legendaria en manos de uno de la tribu?

-Te estás repitiendo, y tus palabras huelen a rancio -advirtió Bruenor.

-Y tú te estás haciendo viejo, enano -replicó Berkthgar-. No tendrías que haber regresado.

Dicho esto, el guerrero salió de la tienda como una tromba.

-Deberías vigilar a ése -le dijo Bruenor a Revjak.

El cabecilla bárbaro asintió con la cabeza.

-Berkthgar está atrapado en la red tejida por sus propias palabras -contestó-. Y lo mismo les ocurre a muchos otros, sobre todo jóvenes guerreros.

-Siempre con ganas de pelear -comentó Bruenor.

Revjak sonrió y no lo contradijo. Berkthgar era, desde luego, un hombre con el que había que tener cuidado, pero la verdad es que Revjak poco podía hacer al respecto. Si el guerrero quería dividir la tribu, había unos cuantos que estarían de acuerdo y lo seguirían, de manera que Revjak no podría impedírselo. Y, lo que era peor, si Berkthgar reclamaba el Derecho al Desafío por el liderazgo de la tribu unificada, contaría con el respaldo suficiente para que a Revjak le resultara difícil rehusar.

Revjak era demasiado viejo para combatir contra Berkthgar. Creía que las antiguas costumbres de los bárbaros del valle del Viento Helado habían cambiado cuando Wulfgar unió a las tribus, y por eso había aceptado el puesto de cabecilla cuando el guerrero se marchó. En el pasado el título de jefe se alcanzaba sólo por linaje o mediante combate, por derecho de sangre o por méritos propios.

Las viejas costumbres no desaparecían fácilmente, comprendió Revjak, todavía con la mirada prendida en la solapa de la tienda por donde Berkthgar se había marchado. Muchos de la tribu, sobre todo entre los que habían estado en Mithril Hall, e incluso un número creciente de los que se habían quedado en la tundra, sentían nostalgia por el estilo de vida más libre y salvaje de días pasados. A menudo, Revjak sorprendía conversaciones en las que los ancianos relataban historias de grandes batallas, del ataque en conjunto a Diez Ciudades, en el que Wulfgar había sido capturado por Bruenor.

El jefe bárbaro sabía que esa nostalgia estaba mal orientada. En el ataque unificado a Diez Ciudades, los guerreros habían sufrido tal matanza que las tribus apenas pudieron sobrevivir durante el invierno siguiente. Con todo, los relatos de guerra estaban siempre adornados con palabras de gloria y exaltación, nunca de tragedia. Tras la conmoción creada por el regreso de Berkthgar y de Bruenor y los enanos, muchos evocaban con fervor los tiempos previos a la alianza.

Desde luego que Revjak vigilaría a Berkthgar, pero el jefe bárbaro temía que eso sería todo lo que podría hacer.

Fuera de la tienda, otro oyente, el joven Kierstaad, asintió con la cabeza en un gesto de conformidad con la advertencia de Bruenor. El corazón de Kierstaad estaba dividido entre la admiración por Berkthgar y la que sentía por el cabecilla enano. Pero en aquellos momentos esa gran lucha apenas ocupaba los pensamientos del joven.

¡Bruenor había confirmado que *Aegis-fang* estaba en el valle!

-Puede ser la misma tormenta que nos azotó cerca de los islotes de la Gaviota -comentó Robillard, que observaba la negra cortina que se alzaba sobre el horizonte oriental, al frente del *Duende del Mar.*

-Pero más fuerte -añadió Deudermont-, robusteciéndose durante su desplazamiento sobre el océano.

Todavía estaban al sol, a seis días de Caerwich y con otros ocho por delante para llegar a las Moonshaes, según los cálculos del capitán.

Los primeros indicios del viento contrario rozaron el rostro de Deudermont, los primeros soplos de brisa que eran la avanzadilla de la galerna que pronto se les echaría encima.

-¡Todo a estribor! -gritó el capitán al marinero que estaba al timón-. Nos desviaremos para eludirlo, rodeando las Moonshaes por el norte -dijo en voz baja para que sólo Robillard pudiera oírlo-. Un curso más directo a nuestro puerto de destino.

El hechicero asintió con la cabeza. Sabía que Deudermont no quería virar al norte, donde los vientos eran menos previsibles y el agua estaba más picada y fría, pero era consciente de que no tenían mucha opción al respecto. Si intentaban evitar la tormenta hacia el sur, acabarían en las proximidades de Las Nelanthers, las islas piratas, un lugar al que el *Duende del Mar,* una espina clavada en el costado de los corsarios, no le convenía acercarse.

Así que tendrían que dirigirse al norte, rodeando la tormenta y las islas Moonshaes. O, al menos, así lo esperaban. Al contemplar el imponente muro de oscuridad, que a menudo se iluminaba con un relámpago, Robillard no estuvo seguro de que pudieran alejarse con la suficiente rapidez.

-Ve y llena de aire mágico las velas -le pidió el capitán, y su tono quedo puso de manifiesto que compartía la inquietud del mago.

Robillard se dirigió a la barandilla de la cubierta de popa y se sentó, pasando las piernas entre los barrotes para situarse de cara al palo mayor. Extendió la mano izquierda hacia el mástil e invocó los poderes de su anillo para crear rachas de viento. Este encantamiento menor no agotaba las facultades mágicas del poderoso anillo del hechicero, así que Robillard lo repetía una y otra vez, hinchando las velas, impulsando al *Duende del Mar* a gran velocidad.

Pero no fue suficiente. El oscuro muro se les echó encima, y el oleaje zarandeó a la goleta de manera que su avance era una serie continua de sacudidas y cabeceos. Deudermont tenía ante sí una lúgubre elección. Podía arriar las velas y cerrar a cal y canto todas las escotillas con la esperanza de capear la tormenta, o podía mantener el rumbo, bordeando la tormenta en un intento desesperado de escabullirse de ella navegando hacia el norte.

-Que la suerte nos acompañe -dijo el capitán, decidiendo intentar la segunda opción y mantener izadas las velas hasta que, finalmente, la tormenta los alcanzara.

La goleta era uno de los mejores veleros que se habían construido nunca, y contaba con una tripulación formada por un grupo escogido de expertos marineros, dos magos poderosos, Drizzt, Catti-brie y *Guenhwyvar,* y estaba capitaneada por uno de los marinos más expertos y respetados a lo largo de la Costa de la Espada. Grandes eran los poderes del *Duende del Mar* cuando se los calibraba con el rasero del hombre, pero ahora la goleta parecía minúscula ante las fuerzas desatadas de la naturaleza. Intentaron huir, pero la tormenta, como un cazador experimentado, se les acercó.

Varios cabos guías se partieron, y hasta el mástil se dobló por la tensión. Robillard intentó desesperadamente contrarrestarlo, y también lo hizo Harkle Harpell, pero ni siquiera la magia combinada de ambos podía salvar el palo mayor. Una grieta apareció a lo largo del mástil, y lo único que lo salvó fue la rotura de la verga guía.

La vela ondeó al viento y derribó a un hombre encaramado al aparejo, que cayó al encrespado oleaje. Drizzt actuó de inmediato, llamando a *Guenhwyvar* a su lado y mandándole que saltara al agua en busca del marinero. La pantera no vaciló; ya habían hecho

esto mismo anteriormente. Con un poderoso rugido, el felino se zambulló en las oscuras aguas y desapareció al punto.

La lluvia y el granizo caían inclementes sobre ellos, al igual que cortinas de agua que saltaban sobre la proa. Los truenos retumbaban por todas partes, y más de un rayo se descargó en los altos mástiles.

-¡Tendría que haber detenido la navegación antes! -dijo Deudermont y, aunque gritó con todas sus fuerzas, Drizzt, de pie a su lado, apenas pudo oírlo con el rugido del viento y el retumbar de los truenos.

El drow sacudió la cabeza. Casi todas las escotillas de la goleta estaban cerradas y aseguradas, la mayor parte de la tripulación se encontraba bajo cubierta, y aun así el *Duende del Mar* se sacudía salvajemente.

-¡Estamos al borde de la tormenta gracias a haber seguido navegando! -dijo el drow con firmeza-. ¡Si hubieras parado antes, nos encontraríamos en el centro y sin duda estaríamos condenados!

Deudermont oyó sólo algunas palabras, pero entendió lo esencial de lo que su amigo intentaba comunicarle. Agradecido, puso una mano sobre el hombro del elfo oscuro, pero de pronto salió despedido, chocó violentamente contra la batayola, y estuvo a punto de salir lanzado por la borda cuando una ola inmensa casi tumbó de costado al *Duende del Mar*.

Drizzt reaccionó con rapidez y agarró al capitán gracias a los brazales encantados y a su gran agilidad, que le permitió desplazarse sobre la bamboleante cubierta. Ayudó a Deudermont a levantarse y los dos se dirigieron a trompicones hacia la escotilla.

Primero bajó el capitán, en tanto que Drizzt hacía un alto para echar una rápida ojeada por la cubierta a fin de asegurarse de que todos los demás estaban abajo. Sólo quedaba Robillard, aferrado a la barandilla de popa, con los muslos apretados contra los barrotes, maldiciendo a la tormenta y lanzando ráfagas de viento mágico a las fauces del rugiente vendaval. El hechicero notó que Drizzt lo estaba mirando, y le hizo señas para que bajara; luego señaló su anillo, recordándole al drow que poseía poder mágico suficiente para salvarse.

Tan pronto como se encontró en la abarrotada cubierta inferior, Drizzt sacó la figurilla de la pantera. Tenía que confiar en que *Guenhwyvar* hubiera cogido al marinero; pero, si esperaba más, el hombre se ahogaría igualmente.

-Vuelve a casa, *Guenhwyvar* -le dijo a la estatuilla.

Hubiera querido invocar a la pantera casi inmediatamente para saber si el hombre se había salvado, pero una ola se estrelló contra la goleta y la figurilla salió disparada por el aire y se perdió en la oscuridad. Drizzt gateó tratando de seguir su dirección, pero el lugar estaba demasiado abarrotado y oscuro.

En la negrura de la cubierta inferior, la aterrada tripulación no sabía si ésta era la misma galerna que los había azotado en el viaje de ida. Si lo era, entonces se había intensificado, pues esta vez el *Duende del Mar* se zarandeaba como si fuera de juguete. El agua les caía por las grietas del suelo de cubierta, y sólo su afanoso achique, coordinado y disciplinado a pesar de la oscuridad y el terror, mantuvo el barco a flote. La situación se prolongó durante más de dos horas, dos horribles y angustiosas horas, pero la opinión de Drizzt sobre la decisión de Deudermont era acertada. El *Duende del Mar* se encontraba al borde de la tormenta, no en su centro; ningún barco de los Reinos podría haber sobrevivido a esta galerna en su apogeo.

Entonces reinó el silencio, a excepción de alguno que otro trueno, cada vez más lejano. El *Duende del Mar* escoraba bastante a babor, pero se mantenía a flote.

Drizzt fue el primero en subir a cubierta, con Deudermont pisándole los talones. Los daños eran grandes, sobre todo en el palo mayor.

-¿Podremos reparar el barco? -preguntó el drow.

El capitán creía que no.

-Sin atracar, lo dudo -contestó, sin molestarse en mencionar que el puerto más próximo podía estar a ochocientos kilómetros de distancia.

Catti-brie subió poco después, llevando la figurilla de ónice. Drizzt llamó de inmediato a la pantera, y, cuando el animal apareció en cubierta, venía acompañado por un marinero cuyo aspecto era lamentable.

-Ahora tendrás una buena historia para contársela a tus nietos -dijo Deudermont en tono jovial al hombre mientras le palmeaba el hombro e intentaba levantar la moral de los que estaban cerca. El desmadejado marinero asintió sin fuerza en tanto que otros dos tripulantes lo ayudaban a bajar a la cubierta inferior.

»Qué compañera tan fantástica -comentó Deudermont a Drizzt, señalando a *Guenhwyvar*-. Ese hombre estaba condenado, no te quepa duda.

El drow asintió con un gesto y acarició el flanco del animal. Sabía el valor de la amistad de la pantera.

Catti-brie observaba las reacciones del drow con gran atención, consciente de que el salvamento del marinero era importante para él por razones que iban más allá del mero altruismo. Si el hombre se hubiera ahogado, aquello habría sido otra carga más en su sentido de culpabilidad, la muerte de otro inocente por culpa del oscuro pasado del vigilante.

Pero no había ocurrido, y, al menos de momento, el *Duende del Mar* y toda su tripulación habían sobrevivido. Sin embargo, aquella idea alentadora cayó en el olvido un instante después cuando Harkle se acercó a ellos e hizo una simple pero perturbadora pregunta:

-¿Dónde está Robillard?

Todos los ojos se volvieron hacia la barandilla de la cubierta de popa y se encontraron con que había sido arrancada de cuajo precisamente en el punto donde Drizzt había visto al hechicero por última vez.

Al drow le dio un vuelco el corazón, y Catti-brie corrió hacia la batayola y empezó a escudriñar la vacía superficie del océano. Deudermont no parecía demasiado preocupado.

-El hechicero tiene sus propios medios para escapar de la tormenta -les aseguró el capitán a los otros-. Esto ya ha ocurrido antes.

Era cierto, reconocieron Drizzt y Catti-brie. En varias ocasiones, Robillard había abandonado el *Duende del Mar* merced a su magia para asistir a una reunión de su gremio en Aguas Profundas, incluso cuando el barco navegaba a cientos de kilómetros de la ciudad.

-No puede ahogarse -afirmó Deudermont-. No mientras lleve ese anillo suyo.

Los dos amigos se tranquilizaron con la explicación del capitán. El anillo de Robillard era del plano elemental del agua, un objeto de gran poder mágico que proporcionaba muchas ventajas al hechicero cuando estaba en alta mar por muy fuerte que fuera una tormenta. Quizá lo había alcanzado algún rayo o tal vez había perdido el sentido, pero lo más probable es que hubiera sido barrido por alguna ola y se hubiera visto obligado a utilizar su magia para ponerse a salvo de la tormenta mucho antes de que lo hubiera hecho el propio *Duende del Mar*.

Catti-brie continuó escudriñando el agua, y Drizzt se unió a ella.

Deudermont tenía otros asuntos que atender: resolver cómo llevar el *Duende del Mar* hasta la seguridad de un puerto. Habían capeado el temporal y habían sobrevivido, pero sabía que eso podía resultar un mero aplazamiento.

Harkle, que había inspeccionado los extensos daños sufridos por la goleta y estaba pendiente de los movimientos del capitán, también lo sabía. Se dirigió en silencio hacia el camarote de Deudermont, disimulando su ansiedad hasta encontrarse tras la puerta cerrada. Entonces se frotó las manos vigorosamente, sonrió de oreja a oreja, y sacó un libro encuadernado en piel.

Tras echar una ojeada a su alrededor para asegurarse de que no había nadie observándolo, Harkle abrió el tomo mágico, uno de los componentes necesarios para su más reciente y quizá poderoso conjuro. En su mayor parte, las páginas estaban en blanco, como lo habían estado todas ellas hasta que Harkle ejecutó el hechizo de la niebla del destino por primera vez. Ahora, en las primeras páginas se reflejaba, como un diario, el viaje mágico del hechicero hasta el *Duende del Mar* y -se alegró mucho al verlo- sus consiguientes experiencias a bordo de la goleta. Para su completo asombro, ya que hasta este momento no se había atrevido a examinar el diario con detalle, también estaba allí el poema de la bruja ciega, transcrito palabra por palabra.

Harkle supo que la niebla del destino seguía funcionando porque ni él ni ninguna otra persona habían escrito una sola palabra en el diario. La ininterrumpida actividad del conjuro estaba registrando los acontecimientos.

Aquello excedía las mayores expectativas de Harkle respecto a la niebla del destino. Ignoraba cuánto tiempo más seguiría funcionando, pero comprendió que había topado con algo muy importante. Y, además, algo que no necesitaría mucho estímulo. El *Duende del Mar* estaba a la deriva en el océano, y también lo estaba la misión que les aguardaba a Drizzt y a Catti-brie, y, consecuentemente, a él. Harkle no era de los que tenían mucha paciencia, y menos ahora. Agitó la mano por encima de la primera hoja en blanco mientras entonaba unas palabras. Buscó en un bolsillo y sacó un poco de polvo de diamante que esparció sobre la página.

No ocurrió nada.

Harkle siguió trabajando en el hechizo durante casi una hora, pero cuando salió del camarote el *Duende del Mar* seguía escorado y a la deriva.

El hechicero se frotó la mejilla en la que crecía una barba incipiente. Al parecer, tenía que trabajar más el conjuro.

Robillard estaba de pie sobre las olas, y daba golpecitos con un pie en un gesto de impaciencia.

-¿Dónde se ha metido ese bruto? -preguntó, refiriéndose al elemental de agua que había invocado para que lo ayudara. Había enviado al ser en busca del *Duende del Mar,* pero de eso hacía ya un buen rato.

Por fin, el manto azulado del agua se agitó delante de Robillard y asumió una burda forma humanoide. Robillard le preguntó, en el lenguaje borboteante del ser, si había encontrado la goleta.

Al oír que la respuesta era afirmativa, el hechicero pidió al elemental que lo llevara hasta el barco, y el ser extendió uno de sus enormes brazos. Parecía acuoso, pero en realidad era mucho más sólido que cualquier líquido normal. Cuando el mago estuvo cómodamente instalado, el monstruo lo llevó en volandas, con la velocidad de una ola rompiente.

12

La niebla del destino

La tripulación trabajó durante toda la tarde, pero los daños eran tantos que apenas se notaba progreso. Podían izar una de las velas, la mesana, pero les era imposible controlarla para ponerla a favor del viento, y tampoco podían dirigir el barco en el rumbo deseado.

Así estaban las cosas cuando Catti-brie dio la alarma desde la atalaya. Deudermont y Drizzt corrieron hacia la batayola para mirar en la dirección señalada, temiendo que se tratara de un barco pirata. En tal caso, averiado como estaba y sin contar con Robillard, era posible que el *Duende del Mar* tuviera que rendirse sin siquiera presentar batalla.

Pero ningún barco pirata se interponía en su camino; directamente al frente se alzaba una cortina de densa niebla. Deudermont alzó la vista hacia Catti-brie, y la joven, sin saber qué contestar, se limitó a encogerse de hombros. Éste no era un fenómeno atmosférico normal. El cielo estaba despejado, salvo el dichoso banco de niebla, y la temperatura se había mantenido constante.

-¿Qué puede causar esa bruma? -preguntó Drizzt al capitán.

-Nada que yo sepa -contestó Deudermont-. ¡Que se pongan varios a los remos! -gritó a los tripulantes-. ¡E intentad izar una vela! Veamos si podemos evitarla dando un rodeo.

Para cuando Deudermont volvió a mirar el mar, sin embargo, vio que Drizzt sacudía la cabeza, dubitativo, pues la niebla se encontraba mucho más cerca. No era un banco estacionario.

-Se nos aproxima -musitó el capitán sin dar crédito a sus ojos.

-Y muy deprisa -añadió el drow. Sus agudos oídos oyeron entonces la risita de Harkle Harpell, y supo con certeza que esto era obra del hechicero. Se volvió a tiempo de verlo desaparecer por la escotilla de la cubierta inferior, y fue tras él. Pero se detuvo antes de llegar a la escotilla al escuchar el respingo de Deudermont y los gritos nerviosos de muchos marineros.

Catti-brie bajó precipitadamente del palo mayor.

-¿Qué es esto? -preguntó, al borde de la desesperación.

Se metieron en el banco grisáceo. Se apagó el sonido del chapoteo del agua, y desapareció cualquier sensación de movimiento. Los tripulantes se acercaron unos a otros, en una apretada piña, y muchos desenvainaron sus espadas como si esperaran que algún enemigo los abordara desde la oscura niebla.

Fue *Guenhwyvar* quien dio la clave a Drizzt de lo que estaba ocurriendo. La pantera llegó junto al drow con las orejas pegadas al cráneo, pero su expresión denotaba más curiosidad que temor.

-Es dimensional -comentó el elfo oscuro. Deudermont lo miró, desconcertado-. Esto es obra de Harkle. El hechicero está utilizando su magia para sacarnos de mar abierto.

El rostro del capitán se iluminó ante esa idea, e igual le ocurrió a Catti-brie... hasta que ambos se tomaron un momento para considerar al autor de su aparente salvación.

La joven volvió la vista hacia la espesa bruma. De repente, ir a la deriva por el vasto océano en un barco averiado ya no le parecía tan malo.

-¿Qué quieres decir? -rugió Robillard. Dio una fuerte palmada de rabia y tradujo su pregunta al gorgoteante lenguaje del elemental de agua.

La respuesta llegó de inmediato, sin vacilar, y Robillard conocía lo bastante a estos seres para saber que tenían medios de descubrir la verdad. Éste se había mostrado colaborador, como era habitual en los elementales, y el hechicero no creía que lo estuviera engañando.

El *Duende del Mar* no estaba, había desaparecido del océano.

Robillard soltó un suspiro de alivio cuando oyó la siguiente respuesta: el barco no había naufragado, simplemente había salido del agua y se había alejado.

-Harkle Harpell -razonó el mago en voz alta-. Los ha llevado a un puerto. ¡Bien hecho! - Robillard pensó entonces en su propia situación, solo y lejos de tierra firme. Ordenó al elemental que siguiera llevándolo hacia el este, y le explicó que lo necesitaría hasta el amanecer. Después sacó su libro de conjuros, en el que se había hecho un fabuloso trabajo de encuadernación de piel e impermeabilidad, y cambió el marcador de cinta dorada a la página en la que estaba su conjuro de teleportación.

Luego el hechicero se sentó cómodamente y se relajó. Necesitaba dormir, recuperar las fuerzas. De momento, el elemental se ocuparía de su seguridad, y por la mañana utilizaría su conjuro para transportarse a su cuarto en la casa gremial de Aguas Profundas. Habían sido unas cuantas semanas aburridas y difíciles, y ahora era un buen momento para tomarse un permiso para bajar a tierra.

Deudermont sólo tendría que alcanzarlo y reunirse con él después.

El *Duende del Mar* se deslizó en una quietud surrealista, sin ruido de agua ni viento, durante muchos minutos. La niebla era tan densa a su alrededor que Drizzt tuvo que descolgarse sobre la batayola para poder ver el agua. No se atrevió a tocar aquel líquido grisáceo pues desconocía los efectos del conjuro de Harkle, si es que era un conjuro suyo.

Por fin se escuchó un chapoteo, el de una ola contra la proa del barco. La niebla empezó a disiparse casi de inmediato; pero, aunque todavía no se veía lo que había en derredor, todo el mundo a bordo notó que algo había cambiado.

-Es el olor -comentó Catti-brie, y las cabezas de los que estaban cerca de la joven se movieron arriba y abajo mostrando su conformidad. Había desaparecido el olor a salitre, tan intenso que podía saborearse, reemplazado por un vivificante aroma estival, pleno de árboles, flores y un sutil efluvio untuoso a cala pantanosa. También los ruidos habían cambiado, pasando del hueco e incansable silbido del viento y los apagados chapoteos de las aguas profundas al suave batir de olas más someras y los gorjeos de...

-¿Pájaros cantores? -inquirió Drizzt.

La niebla se disipó y todos los tripulantes soltaron un suspiro de alivio al ver que estaban cerca de tierra firme. A la izquierda se alzaba una pequeña isla cubierta de árboles, coronada por un castillo y salpicada de grandes mansiones. Al frente se extendía un largo puente que iba desde la isla a la costa, a los muelles de una ciudad amurallada y grande. Detrás de la ciudad el terreno se elevaba formando altas montañas, un hito que a ningún marinero le pasaría inadvertido pero que a Deudermont no le era familiar. Había muchas embarcaciones en el agua, pero ninguna era mucho mayor que los botes de salvamento que el *Duende del Mar* llevaba en la popa. Todos los ocupantes de las embarcaciones miraban, boquiabiertos, el magnífico velero.

-No es Aguas Profundas -comentó Deudermont-. Ni, que yo sepa, ningún sitio próximo a la ciudad.

La mirada de Drizzt recorrió la zona, estudiando la línea de la costa, que trazaba un pronunciado arco a su alrededor.

-Ni tampoco mar abierto -dijo.

-Es un lago -razonó Catti-brie.

Los tres intercambiaron una mirada desconcertada, y después gritaron al unísono:

-¡Harkle!

El mago, que esperaba la llamada, salió gateando por la escotilla y corrió hacia el trío con una expresión rebosante de alegría.

-¿Dónde estamos? -demandó el capitán.

-Donde los hados quieren que estemos -respondió Harkle misteriosamente mientras agitaba los brazos haciendo que las voluminosas mangas de su túnica ondearan al aire.

-Creo que tendrás que darnos otra explicación mejor -intervino Catti-brie con brusquedad.

Harkle bajó los brazos y se encogió de hombros.

-No lo sé con seguridad -admitió-. El conjuro facilita el desplazamiento, nada al azar, desde luego, pero ignoro adónde nos ha traído.

-¿Qué conjuro? -inquirió Deudermont.

-La niebla del destino -respondió Drizzt adelantándose a Harkle-. El mismo que utilizó para llegar hasta nosotros.

El mago asintió con la cabeza sin parar mientras el drow hablaba, sonriendo de oreja a oreja y con una expresión de orgullo y satisfacción.

-¡Nos has traído a un lago! -bramó el capitán, furioso.

Harkle empezó a balbucir una respuesta, pero una llamada desde el agua interrumpió de golpe la conversación.

-¡Ah, del barco!

Los cuatro se acercaron a la batayola; Drizzt se cubrió la cabeza con el embozo de la capa. No sabía dónde se encontraban o qué recibimiento iban a tener, pero suponía que la acogida sería menos amistosa si estos marineros descubrían que el *Duende del Mar* llevaba un elfo oscuro a bordo.

Un pesquero de buen tamaño se había colocado al lado del velero, y su tripulación, compuesta por seis hombres, observaba la goleta con gran atención.

-Habéis estado en una batalla -dedujo uno de los marineros, un hombre de barba canosa y que parecía ser el patrón del pesquero.

-No, fue una tormenta -lo corrigió Deudermont-. La peor galerna que he visto en mi vida.

Los seis pescadores intercambiaron una mirada dubitativa. Habían salido en la barca a diario durante todo el mes *y* no habían visto ninguna tormenta.

-Muy lejos de aquí -intentó explicar Deudermont al reparar en sus expresiones desconfiadas.

-¿Y a qué distancia crees que puedes llegar aquí? -preguntó el de la barba canosa mientras miraba en derredor la línea costera, visible por todas partes.

-Te sorprendería saberlo -repuso Catti-brie a la par que miraba de soslayo al abochornado Harkle.

-¿Dónde recaláis? -preguntó el patrón del pesquero.

-Éste es el *Duende del Mar,* que tiene la base en Aguas Profundas -respondió Deudermont.

Las expresiones dubitativas de los pescadores dieron paso a muecas burlonas.

-¿Aguas Profundas? -repitió el patrón.

-¿Es que estamos en otro mundo? -le preguntó Catti-brie al drow, que no podía tranquilizarla si quería ser sincero, sobre todo estando Harkle detrás de todo esto.

-Aguas Profundas -asintió Deudermont con seriedad y toda la convicción de que fue capaz.

-Estás muy lejos de casa, capitán -comentó otro de los pescadores-. A mil quinientos kilómetros.

-A dos mil quinientos -rectificó el patrón.

-Y por tierra firme -añadió otro, echándose a reír-. ¿Es que el *Duende del Mar* tiene ruedas?

Aquello provocó la risa de sus compañeros y de los pescadores de otras barcas que se habían acercado para investigar.

-Y un tiro de caballos que ya me gustaría ver -intervino un hombre desde otro pesquero, lo que ocasionó otro estallido de carcajadas.

Incluso Deudermont esbozó una sonrisa, aliviado de que, aparentemente, su barco y sus hombres siguieran en los Reinos.

-Es obra de un hechicero -explicó-. Navegábamos por la Costa de la Espada, ochocientos kilómetros al suroeste de las Moonshaes, cuando una tormenta nos sorprendió y nos dejó a la deriva. Nuestro mago -el capitán echó una mirada a Harkle- realizó un conjuro para llevarnos a puerto.

-Pues no apuntó muy bien -se chanceó un pescador.

-Pero nos sacó de mar abierto, donde sin duda habríamos perecido -dijo el capitán cuando las risas se hubieron apagado-. Por favor, buenos pescadores, ¿dónde estamos?

-Éste es el lago Impresk -contestó el patrón, que señaló hacia la orilla, a la ciudad amurallada-. Y ésa es Carradoon. -A Deudermont no le sonaban los nombres-. Y aquéllas son las montañas Copo de Nieve -continuó el pescador barbicano, señalando el macizo.

-Al sur -dijo Catti-brie de repente, atrayendo todas las miradas hacia ella-. Estamos muy al sur de Aguas Profundas -dijo-. Si navegamos hacia la parte meridional del lago llegaremos al embalse Profundo, y después al estrecho de Vilhon, en el mar Interior.

-Eso es, muchacha, lo tienes -confirmó el patrón-. Pero no encontraréis calado suficiente en el lago Shalane para este barco.

-¡Y, a menos que tengáis alas además de ruedas, no podréis navegar por las montañas Hendidas! -exclamó el hombre que estaba junto al pescador barbicano. Pero los marineros, tanto los del *Duende del Mar* como los de los pesqueros, no tenían muchas ganas de reír al comprender la gravedad de la situación.

Deudermont soltó un profundo suspiro y miró a Harkle, que bajó los ojos.

-Nos preocuparemos de hacia dónde vamos después -dijo el capitán-. Lo primero es arreglar el *Duende del Mar*. -Se volvió hacia el patrón del pesquero-. Me temo que vuestra costa no tiene calado suficiente. ¿Hay algún muelle grande donde podamos atracar para hacer las reparaciones?

El patrón señaló hacia la isla de Carradoon, a un largo atracadero que sobresalía en dirección al *Duende del Mar*.

-Hay más profundidad en la parte norte de la isla -comentó el hombre que estaba a su lado.

-Pero el muelle es privado -intervino un tercer pescador.

-Pediremos permiso para atracar -dijo el patrón firmemente.

-No va a resultar fácil hacerlo -manifestó Deudermont-. No tenemos velas y tampoco funciona el timón. Además, no conozco estas aguas.

-Echad unos cuantos cabos, capitán...

-Deudermont -repuso el comandante de la goleta-. Capitán Deudermont.

-Encantado. Yo me llamo Terraducket -se presentó el patrón haciendo señas a los otros pesqueros mientras hablaba. Las barcas se acercaron al *Duende del Mar* y maniobraron para ponerse en posición.

»Os llevaremos al muelle, y en Carradoon hay unos cuantos armadores que os ayudarán con las reparaciones -prosiguió Terraducket-. Incluso con ese mástil, ¡aunque tendremos que encontrar un árbol muy alto para reemplazarlo! Sin embargo, eso os va a costar un buen montón de relatos sobre vuestras aventuras por la Costa de la Espada, ya lo veréis. ¡Conozco a mis conciudadanos!

-Pues tenemos mucho que contar -le aseguró Deudermont.

Se lanzaron los cabos y la flota pesquera empezó a remolcar a la gran goleta.

-La hermandad entre marineros se extiende hasta en los lagos -comentó Drizzt.

-Eso parece -asintió Deudermont-. Si hiciera falta reemplazar a la tripulación, sabría por dónde empezar a buscar. -El capitán miró a Harkle, que seguía con la vista clavada en la cubierta, apesadumbrado-. Hiciste un buen trabajo, Harpell -dijo, y el semblante del hechicero se iluminó al alzar los ojos hacia el capitán-. Habríamos perecido en aguas desconocidas, tan lejos de las Moonshaes, y ahora seguimos con vida.

-Pero en un lago -contestó Harkle.

Deudermont desestimó su comentario con un ademán.

-Robillard nos encontrará, y entre vosotros dos hallaréis la manera de llevarnos de vuelta a casa, estoy seguro. De momento, mi barco y mi tripulación están a salvo, y eso es lo que importa. ¡Bien hecho!

Harkle estaba que no cabía en sí de gozo.

-Pero ¿cómo es que hemos venido a parar aquí? -preguntó Catti-brie sin poder remediarlo.

-Por la niebla del destino -respondieron Drizzt y Harpell al unísono.

-Lo que significa que en este lugar hay algo que nos hace falta -continuó el mago.

-¿Que nos hace falta para qué? -inquirió la joven.

-¡Para la misión, por supuesto! -exclamó Harkle-. De eso se trata, ¿no? -Miró a su alrededor como si aquello lo explicara todo, pero advirtió que en las miradas de los otros había desconcierto-. Antes de la tormenta nos dirigíamos hacia...

-Aguas Profundas -lo interrumpió Deudermont-. Tu conjuro no nos ha llevado cerca de la ciudad.

-No, no -lo corrigió Harkle mientras agitaba las manos con energía-. No íbamos exactamente a Aguas Profundas, sino a buscar un clérigo, o tal vez un hechicero, que hubiera en la ciudad.

-¿Y crees que es más fácil que encontremos a un conjurador del poder que nos hace falta aquí que en Aguas Profundas? -preguntó Drizzt con incredulidad-. ¿En esta pequeña ciudad tan lejos de casa?

-Capitán Terraducket -llamó Harkle.

-Estoy aquí -llegó la respuesta, bastante más lejos que antes, ya que el pesquero de Terraducket se había movido para unirse a la flotilla de arrastre.

-Necesitamos un clérigo -dijo el mago-. Un clérigo muy poderoso...

-Cadderly -lo interrumpió el patrón sin vacilación-. Cadderly Bonaduce. ¡No encontraréis un clérigo más poderoso en todos los Reinos! -exclamó, como si el tal Cadderly fuera propiedad de toda Carradoon.

Harkle echó una mirada de superioridad a sus amigos.

-La niebla del destino -comentó.

-¿Y dónde podemos encontrar a ese Cadderly? -preguntó Deudermont-. ¿En Carradoon?

-No -respondió Terraducket-. A dos días de marcha de aquí, en las montañas, en un templo llamado Espíritu Elevado.

Deudermont miró a Harkle con una expresión libre de toda duda. El mago palmeó.

-¡La niebla del destino! -repitió-. Oh, y qué bien encaja todo -añadió, excitado, como si se le acabara de ocurrir otra idea.

-Encaja igual que el *Duende del Mar* en un lago -intervino Catti-brie con sarcasmo, pero Harkle no hizo caso.

-¿Es que no lo veis? -les preguntó el hechicero, tan excitado que agitaba los brazos como si fueran alas-. Espíritu Elevado, «EE», como «HH», Harkle Harpell.

-Necesito dormir -gimió Catti-brie.

-¡Y «DD»! -gritó Harkle. El elfo oscuro lo miró con curiosidad-. ¡Drizzt Do'Urden! -explicó el excitado mago, mientras daba golpecitos con el dedo en el pecho del drow-. Y tú... -señaló a la joven.

-Ahí te ha fallado -repuso Catti-brie.

-No importa -intervino Drizzt. Deudermont se mordía el labio inferior, tratando de no estropear el momento de gloria de Harkle soltando una carcajada.

-Oh, hay algo especial en las letras -continuó el mago, que hablaba más para sí mismo que para los demás-. ¡Tengo que investigar esto!

-Investiga tu cerebro -le dijo Catti-brie, que añadió en un quedo susurro para que sólo Drizzt y Deudermont la oyeran-: Y más vale que coja un farol y un morral de los que llevan los enanos cuando entran en una caverna.

Aquello provocó risotadas.

-¡Tu padre! -gritó de repente Harkle al tiempo que saltaba hacia Catti-brie que, a punto estuvo de darle un puñetazo, tan grande fue su sorpresa.

-¿Mi padre? -preguntó.

-¡«BB»! -dijeron a la vez Harkle, Drizzt y Deudermont, estos dos últimos con fingida excitación.

Catti-brie volvió a gemir.

-Sí, sí. Bruenor Battlehammer -dijo Harpell para sí mismo, y echó a andar, alejándose de ellos-. «BB.» Oh, tengo que investigar la correlación de las letras. Sí, he de hacerlo.

-Puesto a ello, encuentra la correlación de «CC» -le dijo Catti-brie.

El distraído hechicero asintió con la cabeza y siguió caminando directamente hacia el camarote de Deudermont, que Harkle tenía prácticamente invadido.

-¿«CC»? -inquirió el capitán.

-Chiflado charlatán -respondieron Drizzt y ella a la par, provocando más risotadas en los que estaban cerca.

Con todo, ni Drizzt ni Catti-brie ni Deudermont ni ninguno de los demás podían negar el hecho de que el «chiflado charlatán» había salvado al *Duende del Mar* y los había acercado a su meta.

Tercera parte

La naturaleza del mal

Son el absoluto, el arquetipo de los ideales, los dioses del bien y los demonios del mal, enzarzados por siempre en la encarnizada lucha por las almas de los mortales. Lloth es el concepto puro del mal, en tanto que Mielikki lo es del bien. Tan opuestos como el blanco y el negro, sin matices grises intermedios.

Éstos son los conceptos, el bien y el mal Absolutos, inamovibles. No hay justificación para un acto puramente perverso, pues no hay matiz gris; y un acto de bondad, aunque a menudo aporta un provecho personal, es en si mismo absoluto por cuanto su medida está basada en la intención. Esto está compendiado en nuestras creencias en los dioses, pero ¿y las razas mortales, los seres racionales como los humanos, elfos, enanos, gnomos, halflings, goblins, gigantes? Aquí el tema se torna confuso, el absoluto se vuelve impreciso.

Para muchos es una simple ecuación: yo soy drow, y los drows son perversos, así que soy perverso.

Se equivocan. ¿Qué es un ser racional sino una elección? Y no puede haber mal ni bien sin intención. Es cierto que en los Reinos existen razas y culturas, sobre todo las goblinoides, que muestran una inclinación hacia el mal, en tanto que otras, como la de los elfos de la superficie, tienden hacia el concepto del bien. Pero incluso entre éstas, a las que muchos consideran personificaciones de un absoluto, son los actos e intenciones individuales los que, a fin de cuentas, deciden. Conocía un goblin que no era malo; yo soy un drow que no ha sucumbido a los modos de su cultura. Con todo, son pocos los drows y los goblins que pueden afirmar tal cosa, así que las generalidades se imponen.

De todas las razas, la más curiosa y diversa es la de los humanos. Aquí la ecuación y las expectativas se entremezclan más que en ninguna otra. Aquí la percepción es la soberana suprema. Aquí la intención está oculta a menudo, es secreta. Ninguna raza es más experta que la humana en tejer una máscara de justificación. Ninguna es más experta en discurrir excusas, en proclamar buena intención al final. Y ninguna otra raza es más experta en creer sus propias afirmaciones. ¿Cuántas guerras se han sostenido, hombres contra hombres, defendiendo ambos bandos que dios, un dios bondadoso, estaba de su lado y en sus corazones?

Pero el bien no es algo tangible. Lo que en una cultura es el «bien» no puede ser el «mal» en otra. Tal cosa puede ser cierta en conductas más o menos circunstanciales, pero no en la esencia del concepto. Éste es absoluto.

Tiene que serlo. La bondad es la celebración de la vida y el amor; la aceptación de los demás y el deseo de progresar hacia el bien, hacia un mundo mejor. Es la ausencia del orgullo y la envidia; la voluntad de compartir nuestros gozos y regocijarnos con los logros de otros. Es estar por encima de cualquier justificación porque lo que importa es lo que realmente hay en todos y cada uno de nuestros corazones. Si una persona hace algo malo, que teja su máscara si quiere, pero no logrará ocultar la verdad, el absoluto, que anida desnudo dentro de nuestro propio corazón.

Hay un lugar en nuestro interior donde no podemos ocultarnos de la verdad, donde la moral es juez. Admitir la verdad de nuestros actos es estar ante ese tribunal, donde el proceso es irrelevante. El bien y el mal son intenciones, y la intención no tiene justificación.

Cadderly Bonaduce se presentó ante este juez con una disposición y entrega total como nunca había visto en otra persona. Vi ese progreso vital en su interior, y vi el resultado: Espíritu Elevado, el logro humano más sublime y, sin embargo, más humilde.

Artemis Entreri irá a ese tribunal. Puede que no lo haga hasta el día de su muerte, pero irá, como al final iremos todos; y qué agonía experimentará cuando la verdad de su malvada existencia se exponga ante él. Ruego porque llegue pronto a eso, y mi deseo no es producto de la venganza, ya que ésta es una plegaria vacía. Ojalá Entreri llegue por propia voluntad a

ese lugar privado en el interior de su corazón para que vea la verdad y así corrija su proceder. Hallará alegría en su penitencia, verdadera armonía que jamás conocerá si sigue por el mismo camino.

Yo voy a ese lugar en el interior de mi corazón tan a menudo como me es posible a fin de escapar a la trampa de una fácil justificación. Es un lugar desnudo, penoso, pero sólo allí podemos progresar hacia el bien; sólo allí, donde ninguna máscara puede justificarnos, nos es posible ver la verdad de nuestras intenciones, y, en consecuencia, la verdad de nuestros actos. Sólo allí, donde la virtud es juez, nacen los héroes.

Drizzt Do'Urden

13

Espíritu Elevado

Drizzt, Catti-brie, Deudermont y Harkle no tuvieron problemas para salir de Carradoon hacia las montañas Copo de Nieve. El drow mantuvo la capucha echada sobre el rostro, y todo el mundo en la ciudad estaba tan excitado con la presencia de la goleta que nadie prestó mucha atención al grupo cuando partió.

Una vez que dejaron la puerta de la ciudad atrás, la marcha fue fácil y segura para los cuatro compañeros. Bajo la guía del vigilante drow, que evitaba cualquier posible problema, no ocurrió nada notable ni interesante.

Teniendo en cuenta todo lo que les había pasado durante las últimas semanas, eso era exactamente lo que todos deseaban.

Mantenían una conversación despreocupada, en su mayor parte relacionada con la naturaleza de la vida salvaje que los rodeaba y que Drizzt les explicaba: a qué pájaros correspondía tal canto; cuántos ciervos habían hecho las camas de agujas aplastadas cerca de una pinada. De vez en cuando, la charla se desviaba hacia la misión que tenían entre manos, al poema de la bruja ciega. Aquello puso a Harkle en un buen apuro. Sabía que los demás estaban pasando por alto ciertos puntos obvios, posiblemente críticos, de los versos, ya que gracias a su diario había podido examinar a fondo el poema. No obstante, el hechicero no estaba seguro de hasta qué punto podía intervenir. La niebla del destino había sido creada como un conjuro pasivo, un método para que Harkle facilitara la marcha de los acontecimientos, y después presenciara su evolución. Si se convertía en un participante activo en dichos acontecimientos al dejar que algunos de los integrantes de este drama vieran su diario mágico, o al utilizar lo que el diario le había mostrado, seguramente echaría a perder el conjuro.

Ciertamente, Harkle podía utilizar sus otras habilidades mágicas si el destino los llevaba a un combate, y desde luego podía usar su intuición, como había hecho en la conversación a bordo del *Duende del Mar* cuando se mostró de acuerdo en que necesitaban ver a un hechicero o a un clérigo. Pero una intervención directa, valiéndose de la información facilitada por la naturaleza del conjuro, quizás alteraría el futuro y, en consecuencia, frustraría las intenciones de los hados. El conjuro de Harkle no había sido creado con ese propósito; la magia tenía sus límites. El pobre Harkle ignoraba hasta dónde podía forzar esos límites. Habiendo vivido cuarenta años rodeado de hechiceros al menos tan extravagantes como él, sabía demasiado bien los graves efectos secundarios que podía ocasionar forzar demasiado a la magia.

Así que Harkle dejó que los tres siguieran hablando del poema, asintiendo con la cabeza cada vez que llegaban a lo que parecía la interpretación más acertada de algún verso. Evitaba las preguntas directas, aunque su repetido gesto de encogerse de hombros y sus respuestas farfulladas le acarrearon muchas miradas de curiosidad.

La senda ascendía más y más por las montañas, pero la marcha seguía siendo fácil, pues se notaba que era un camino muy transitado. Cuando los cuatro compañeros dejaron atrás el sombrío dosel de la vegetación y el camino y salieron a un prado llano próximo al borde de un escarpado declive, comprendieron el porqué.

Drizzt Do'Urden había contemplado el esplendor de Mithril Hall, al igual que Catti-brie. Con su magia, Harkle Harpell había visitado muchos lugares exóticos, tales como la Torre de Huéspedes del Arcano, en Luskan. Deudermont había navegado por la Costa de la Espada

desde Aguas Profundas a la exótica Calimport. Pero ninguno de esos sitios los había dejado pasmados como la vista que tenían ante ellos en esos momentos.

Se llamaba Espíritu Elevado, un nombre realmente adecuado para el gigantesco templo -una catedral- de altísimas torres y airosos contrafuertes, de grandes ventanales de cristales de colores y un sistema de canalones rematados en cada esquina con una exótica gárgola. Los bordes más bajos del tejado principal estaban a más de treinta metros del suelo, y tres de las torres se alzaban a más del doble de esa altura.

El recinto de la casa Baenre era más grande, desde luego, y la Torre de Huéspedes era una evidente creación de la magia, pero había algo más solemne en este sitio, más reverente y sagrado. La piedra de la catedral era entre gris y parda, nada de extraordinario realmente, pero era la construcción de esas piedras, la fuerza terrena del lugar lo que le otorgaba aquella cualidad sobrecogedora. Era como si las raíces de la catedral estuvieran enterradas profundamente en las montañas y sus altas torres tocaran el propio cielo.

Una hermosa melodía, entonada por una voz rica y dulce, salía del templo y resonaba en las piedras. A los cuatro amigos les costó unos segundos darse cuenta de que era una voz humana, ya que Espíritu Elevado parecía poseer su propia melodía.

El entorno no era menos espectacular. Una arboleda flanqueaba un camino enlosado que conducía a las inmensas puertas principales del templo. A los lados de aquella recta perfecta había un prado de césped segado, denso y muy verde, bordeado por setos perfectamente recortados y lleno de macizos de flores rojas y rosas, púrpuras y blancas. Varios arbustos frondosos salpicaban el prado también, y éstos habían sido podados de manera que semejaban diversos animales del bosque: un ciervo, un oso, un gran conejo y un grupo de ardillas.

Catti-brie parpadeó varias veces cuando localizó al jardinero, un enano de lo más inusual para alguien que, como ella, había crecido entre enanos. Dio un codazo a Drizzt y señaló al pequeño personaje; sus otros dos compañeros también repararon en él. El jardinero los vio y empezó a acercarse hacia ellos, sonriendo de oreja a oreja.

Tenía la barba verde -¡verde!- partida con una raya en el centro, cada mitad echada por encima de sus grandes orejas, y después entretejida con el largo cabello verde en una trenza que le llegaba más abajo de la mitad de la espalda. Vestía una túnica sin mangas, de fina tela verde, que le llegaba a las rodillas y dejaba al aire sus piernas zambas, increíblemente velludas y musculosas. También llevaba al aire sus grandes pies, salvo por las finas correas de las sandalias abiertas.

Acortó en una dirección que lo llevó al camino empedrado, unos doce metros delante de los cuatro compañeros. Allí se frenó en seco, se metió dos dedos en la boca, miró por encima del hombro y lanzó un penetrante silbido.

-¿Qué? -se oyó responder un instante después. Un segundo enano, éste con un aspecto más afín a lo que estaban acostumbrados los amigos, se levantó de la sombra que arrojaba un árbol cercano a las puertas del templo. Tenía unos hombros anchos y una barba rubia. Vestido de marrón, cargaba con una enorme hacha sujeta a la espalda y se cubría con un yelmo adornado con la cuerna de un ciervo.

»¡Te dije que te ayudaría! -gritó el de la barba rubia-. ¡Pero me prometiste un rato de siesta! -Entonces este segundo enano advirtió la presencia del grupo e interrumpió su diatriba de inmediato para echar a andar rápidamente hacia ellos.

El enano de barba verde llegó antes. No dijo una palabra, pero hizo una profunda reverencia, y después tomó la mano de Catti-brie y se la besó.

-¡Ji, ji, ji! -graznó, enrojeciendo, y se apartó de la joven para mirar a Deudermont, a Drizzt, a...

Volvió de nuevo hacia Drizzt y se inclinó para asomarse bajo la capucha echada sobre su rostro.

El drow lo complació, retirando el embozo y sacudiendo la blanca melena. Los primeros encuentros siempre eran difíciles para Drizzt, sobre todo cuando estaba lejos de los lugares en que lo conocían y lo aceptaban.

-¡Aaah! -chilló el enano.

-¡Un asqueroso drow! -bramó el de la barba rubia mientras corría por el camino y sacaba de un tirón el hacha.

A Drizzt no lo sorprendió su reacción, y los otros tres se quedaron más azorados que asombrados.

El de la barba verde continuó pegando brincos y señalando con el dedo, pero el otro enano actuó de un modo más directo y amenazador. Alzó el hacha y cargó contra Drizzt como un toro enfurecido.

El drow esperó hasta el último momento y, entonces, valiéndose de las tobilleras mágicas y de sus aguzados reflejos, se limitó a apartarse a un lado. El de la barba rubia trastabilló al pasar junto a él y se fue de cabeza contra el árbol que había detrás de Drizzt.

El de barba verde miró al otro enano, después a Drizzt, y por un instante dio la impresión de que también iba a cargar contra el drow. Entonces volvió a mirar al otro enano, y reparó en el hacha que ahora estaba embebida en el tronco del árbol. Se acercó al de la barba rubia, plantó los pies en el suelo con firmeza, y empezó a atizarle cachetes en un lado de la cabeza.

-¡Un asqueroso drow! -bramó de nuevo el de barba rubia mientras apartaba una mano del mango del hacha para desviar la lluvia de manotazos. Por fin logró arrancar el hacha, pero, cuando se volvió de un salto, se encontró con que tres de los cuatro forasteros, el drow incluido, lo contemplaban impasibles. Sin embargo, la cuarta, una mujer de cabello cobrizo, sostenía un arco tenso y listo para disparar.

-Si hubiéramos querido matarte lo habríamos hecho antes de que hubieras despertado de tu sueñecito -dijo la joven.

-No quiero haceros ningún mal -añadió Drizzt-. Soy un vigilante de los bosques -explicó, dirigiéndose principalmente al de la barba verde, que parecía el más sensato de los dos-. Un habitante de la floresta, como vosotros.

-Mi hermano es un druida -dijo el de la barba rubia intentando aparentar firmeza, pero dando, más bien, una sensación de empacho.

-¡Duda! -se mostró de acuerdo el de barba verde.

-¿Un enano druida? -preguntó Catti-brie-. He pasado gran parte de mi vida con enanos, y jamás oí que hubiera un druida en esa raza.

Los dos enanos ladearon la cabeza con curiosidad. No cabía duda de que el rudo acento de la joven sonaba enano.

-¿A qué enanos te refieres? -inquirió el de la barba rubia.

La muchacha bajó a *Taulmaril.*

-Soy Catti-brie, hija adoptiva de Bruenor Battlehammer, octavo rey del Mithril Hall.

Los ojos de los dos enanos -y también sus bocas- se abrieron de par en par. Miraron a la muchacha de hito en hito, después se miraron entre sí, volvieron de nuevo la vista hacia Catti-brie, y una vez más el uno hacia el otro. Entrechocaron sus cabezas con un ruido contundente, y volvieron a mirar a Catti-brie.

-¡Eh! -gritó el de barba rubia mientras apuntaba a Drizzt con su índice rechoncho-. He oído hablar de ti. Eres Drizzt Dudden.

-Drizzt Do'Urden -lo corrigió el drow al tiempo que hacía una reverencia.

-Sí. He oído hablar de ti. Me llamo Iván, Iván Lomo de Peña, y éste es mi hermano, Pikel.

-«Emano» -repitió el de barba verde al tiempo que echaba el brazo sobre los fornidos hombros de Iván.

Iván miró por encima del hombro al profundo tajo abierto en el tronco del árbol.

-Siento lo del hacha -se disculpó-. Nunca había visto a un elfo drow. ¿Venís a ver la carte... la crate... la catre... la iglesia? -preguntó.

-Venimos a ver a un hombre que se llama Cadderly Bonaduce -repuso Deudermont-. Soy el capitán Deudermont, del *Duende del Mar*, con base en Aguas Profundas.

-Pues habéis navegado por tierra -dijo Iván secamente.

Deudermont ya tenía la mano levantada para rechazar con un ademán la esperada respuesta del enano.

-Tenemos que hablar con Cadderly -insistió el capitán-. Es un asunto muy urgente.

Pikel juntó las manos, las puso contra su cabeza ladeada, cerró los ojos y lanzó un ronquido.

-Cadderly está echando la siesta -explicó Iván-. Los pequeños lo agotaron. Iremos a ver a lady Danica y os traeremos algo de comer. -Hizo un guiño a Catti-brie-. Mi hermano y yo queremos saber algo más sobre Mithril Hall. Se dice que un viejo antepasado dirige el reino desde que Bruenor Battlehammer hizo el petate y se marchó.

Catti-brie trató de disimular su sorpresa, e incluso asintió con la cabeza como si no la cogiera de nuevas lo que Iván acababa de decir. Miró de soslayo a Drizzt, que se encogió de hombros. ¿Bruenor se había marchado? De repente, los dos también sintieron ganas de sentarse y charlar con los enanos. La entrevista con Cadderly podía esperar.

El interior de Espíritu Elevado no era menos majestuoso e imponente que el exterior. Entraron en el área principal de la catedral, la capilla central, y, aunque en ella había por lo menos una veintena de personas, el lugar era tan espacioso que los cuatro forasteros se sintieron solos. Todos ellos no pudieron menos que alzar los ojos a lo alto, a la gigantescas columnas, a varios antepechos jalonados con estatuas decoradas, al resplandor que penetraba a través de los cristales de colores de los ventanales, a la bóveda profusamente tallada del techo, a más de treinta metros sobre sus cabezas.

Cuando Iván consiguió por fin que los cuatro pasmados visitantes cruzaran el área principal, los llevó a través de una puerta lateral y los condujo por unas estancias de tamaño más normal. La construcción del lugar, su mera fuerza y minuciosidad, siguió maravillando al grupo. Ningún arco o puerta carecía de decoración, y uno de los accesos que cruzaron estaba tan cubierto de runas y tallas que Drizzt pensó que podía quedarse contemplándolo durante horas y horas sin acabar de ver todos los detalles, sin descifrar todos sus mensajes.

Iván llamó a una puerta y aguardó a la invitación de que entrara. Cuando esto ocurrió, abrió la hoja.

-Os presento a lady Danica Bonaduce -dijo el enano dándose importancia al tiempo que hacía señas a los forasteros para que lo siguieran.

Empezaron a entrar, con Deudermont a la cabeza, pero el capitán se frenó en seco y estuvo a punto de trastabillar cuando dos pequeños, un niño y una niña, se cruzaron en su camino. Al ver al forastero los dos se frenaron bruscamente. El chico, un crío de cabello dorado y ojos almendrados, abrió la boca y apuntó al drow con un dedo.

-Por favor, disculpa a mis hijos -pidió una mujer desde el interior del cuarto.

-No me han ofendido -le aseguró Drizzt, que puso una rodilla en el suelo y los llamó por señas.

Los dos chiquillos se miraron buscando apoyo el uno en el otro, y después se acercaron, cautelosos, al drow. El chico se atrevió a alargar la mano y tocar la piel oscura de Drizzt. Luego se miró sus propios dedos, como para comprobar si se habían llevado algo del color.

-No negro, mami -dijo, mirando a la mujer y sosteniendo la mano en alto-. No negro.

-Ji, ji -rió Pikel detrás de Drizzt.

-Saca a estos mocosos de aquí -le susurró Iván a su hermano.

El enano de barba verde se adelantó para que los niños lo vieran; los rostros de los pequeños se iluminaron de inmediato. Pikel se metió los pulgares en las orejas y agitó los otros dedos en un gesto de burla.

-¡Oh! -gritaron los niños al unísono, y salieron del cuarto en persecución de «tío Pike».

-Deberías tener cuidado con lo que mi hermano les está enseñando a esos dos -le dijo Iván a Danica.

Ella se echó a reír y se levantó de la silla para recibir a los visitantes.

-Sin duda los mellizos son mejores por tener un amigo como Pikel -repuso-. Y como Iván -añadió cortésmente, y el enano duro como el hierro no pudo menos de sonrojarse.

Drizzt se dio cuenta de que la mujer era una guerrera simplemente por su forma de caminar al cruzar la habitación, ligera, silenciosamente, en perfecto equilibrio cada paso. Era de constitución ligera, unos cuantos centímetros más baja que Catti-brie y con un peso de unos cincuenta kilos, pero todos sus músculos estaban ejercitados y se movían en armonía. Sus ojos eran aún más exóticos que los de sus hijos, almendrados y de un profundo color castaño, rebosantes de intensidad, de vida. Su cabello, de un tono rubio rojizo y tan espeso como la blanca melena del drow, se mecía alegremente sobre sus hombros como si la plétora de energía que fluía del interior de esta mujer no pudiera contenerse.

La mirada de Drizzt pasó de Danica a Catti-brie, y vio una gran semejanza de carácter, ya que no de apariencia.

-Te presento a Drizzt Dudden -empezó Iván mientras se quitaba el yelmo astado-. A Catti-brie, hija de Bruenor de Mithril Hall, al capitán Deudermont, del *Duende del Mar,* de Aguas Profundas, y a... -El enano de barba rubia miró con curiosidad al flaco hechicero-. ¿Cómo dijiste que te llamabas? -preguntó.

-Harpell Harkle... eh... Harkle Harpell -farfulló el mago, obviamente impresionado con Danica-. De Longsaddle.

La mujer inclinó la cabeza.

-Encantada -saludó por turno a cada uno, terminando con el drow.

-Drizzt Do'Urden -corrigió el vigilante.

Danica sonrió.

-Vienen a hablar con Cadderly -explicó Iván.

-Ve y despiértalo -dijo Danica, sin soltar la mano de Drizzt-. No querrá perderse una audiencia con tan distinguidos visitantes.

Iván se alejó por el pasillo a buen paso.

-¿Es que nos conoces? -preguntó Catti-brie.

Danica se volvió hacia ella y asintió con la cabeza.

-Vuestra reputación os precede -le aseguró a la joven-. Hemos oído hablar de Bruenor Battlehammer y de la batalla para recuperar Mithril Hall.

-¿Y la guerra con los elfos oscuros? -inquirió Drizzt.

-En parte -contestó Danica, haciendo un gesto de asentimiento-. Confío en que dispongáis de tiempo antes de marcharos para contarnos la historia con detalle.

-¿Qué sabéis sobre la marcha de Bruenor? -preguntó Catti-brie sin andarse por las ramas.

-Cadderly sabe más de ese asunto que yo -contestó Danica-. Me han dicho que Bruenor abdicó en favor de un antepasado.

-Gandalug Battlehammer -explicó Drizzt.

-Eso parece -prosiguió Danica-. Pero ignoro hacia dónde fue el rey y doscientos de sus leales.

Drizzt y Catti-brie intercambiaron una mirada; los dos suponían adónde se había dirigido Bruenor.

Iván regresó en ese momento acompañado de un hombre mayor pero pleno de energía que vestía una túnica de color crudo y unos pantalones a juego. Llevaba una capa de seda azul claro echada por encima de los hombros, y se cubría con un sombrero de ala de color azul con una cinta roja. En el centro de dicha cinta iba prendido un dije de oro y porcelana que representaba un ojo con una vela encendida encima, y que los cuatro amigos reconocieron como el símbolo de Deneir, el dios de la literatura y el arte.

El hombre era de estatura media, alrededor del metro ochenta, y musculoso, a pesar de su avanzada edad. Su cabello -lo que quedaba de él- estaba canoso en su mayor parte, con un leve rastro de color castaño. Algo en su apariencia les parecía, curiosamente, fuera de lugar a los compañeros. Por fin Drizzt cayó en la cuenta de que eran los ojos del hombre, unas órbitas de un sorprendente color gris, chispeantes como las de un hombre más joven.

-Soy Cadderly -dijo afablemente, haciendo una reverencia-. Bienvenidos a Espíritu Elevado, el hogar de Deneir y de Oghma, y de todos los dioses del bien. ¿Conocéis ya a mi esposa, Danica?

La mirada de Catti-brie fue del viejo Cadderly a Danica, que no podía ser mucho mayor que ella, y, desde luego, no llegaba a los treinta años.

-Sí, y también a vuestros mellizos -añadió Iván con una sonrisa, sin quitar los ojos de Catti-brie mientras ésta observaba a Danica. Los perspicaces Drizzt y Deudermont tuvieron la impresión de que el enano estaba familiarizado con esta confusión al hacer las presentaciones, un hecho que llevó a ambos a pensar que la avanzada edad de Cadderly no era un suceso natural.

-Ah, sí, los mellizos -dijo Cadderly mientras sacudía la cabeza y sonreía sin poder evitarlo al pensar en su bulliciosa progenie.

El sabio clérigo observó las expresiones de los cuatro compañeros, apreciando su cortés discreción al refrenar las obvias preguntas.

-Veintinueve -dijo coloquialmente-. Tengo veintinueve años.

-Treinta, dentro de dos semanas -añadió Iván-. ¡Pero no aparentas más de ciento seis!

-Fue la tarea de construir la catedral -explicó Danica, y sólo hubo un leve atisbo de pena y rabia en su voz controlada-. Cadderly le dio su fuerza vital, una elección que hizo por la gloria de su dios.

Drizzt contempló larga e intensamente a la joven mujer, la dedicada guerrera, y comprendió que también ella se había visto obligada a aceptar un gran sacrificio a causa de la elección de su esposo. El drow percibió una cólera soterrada en la mujer, pero estaba muy oculta, domeñada por su profundo amor a este hombre y admiración por su sacrificio.

A Catti-brie no le pasó nada por alto. Ella, que también había perdido un gran amor, sin duda comprendía a Danica, y, no obstante, sabía que a esta mujer no debía compadecérsela. Con aquellas pocas frases de explicación, viendo a Cadderly y a Danica, y en el interior de este sagrado recinto, Catti-brie supo que compadecer a Danica rebajaría la magnitud del sacrificio, menguaría lo que Cadderly había logrado a cambio de sus años.

Las miradas de las dos mujeres se encontraron y se quedaron trabadas, los exóticos ojos almendrados de Danica y los grandes y azules de Catti-brie. Ésta le habría querido decir que ella, al menos, tenía a los hijos de su hombre amado, habría querido explicarle el vacío de su propia pérdida al haber muerto Wulfgar antes de...

Antes de tiempo, terminó para sus adentros Catti-brie, con un suspiro.

Danica conocía la historia y, simplemente con compartir aquella larga mirada con Catti-brie, supo y apreció lo que había en el corazón de la otra mujer.

Los ocho -ya que Pikel regresó enseguida, explicando que los niños dormían en el jardín, vigilados por varias sacerdotisas- pasaron las dos horas siguientes intercambiando relatos. Drizzt y Cadderly parecían espíritus gemelos y, en realidad, habían compartido muchas aventuras. Ambos habían hecho frente a un dragón rojo y habían vivido para contarlo; los dos habían superado el legado de su pasado. Congeniaron espléndidamente, al igual que Danica y Catti-brie, y aunque los hermanos enanos deseaban saber más cosas sobre Mithril Hall les resultó imposible interrumpir la conversación entre las dos mujeres y la que mantenían Drizzt y Cadderly. En consecuencia, cedieron de manera gradual, y pasaron el tiempo charlando con Harkle. El mago había estado en Mithril Hall y había participado en la guerra contra los drows, y resultó ser un estupendo narrador que hacía resaltar sus relatos con pequeños trucos ilusorios.

Deudermont se sentía extrañamente ajeno a todo aquello, y se encontró echando de menos el mar y su barco, anhelando zarpar de Aguas Profundas otra vez para perseguir piratas por mar abierto.

Podrían haber seguido durante toda la tarde, pero una sacerdotisa llamó a la puerta e informó a Danica que los niños se habían despertado. La mujer, acompañada por los dos enanos, iba a marcharse, pero Drizzt la detuvo. Sacó la figurilla de la pantera y llamó a *Guenhwyvar*.

¡Aquello sí que hizo que Iván pegara un buen brinco! Pikel también chilló, pero de alegría, ya que el druida enano siempre había querido conocer a tan magnífico animal a pesar de que la pantera pudiera borrarle los rasgos de un zarpazo.

-Los mellizos lo pasarán bien con *Guenhwyvar* -aseguró el drow.

El enorme felino salió del cuarto lentamente, seguido de cerca por Pikel, que iba agarrado a la cola de la pantera para que *Guenhwyvar* lo llevara a rastras.

-No tanto como mi hermano -comentó Iván, tembloroso todavía.

Danica iba a hacer la obvia pregunta sobre seguridad, pero no llegó a plantearla, consciente de que, si la pantera no fuera de fiar, Drizzt no la habría llamado. Sonrió e hizo una cortés reverencia, y después se marchó con Iván. A Catti-brie le hubiera gustado acompañarlos, pero la actitud de Drizzt, repentinamente formal, le reveló que había llegado el momento de hablar de cosas serias.

-No habéis venido solamente para intercambiar relatos, por muy entretenidos que sean -dijo Cadderly, que se sentó erguido al tiempo que enlazaba las manos sobre el regazo y se disponía a escuchar lo que sabía era la aventura más importante de todas.

Deudermont la narró, en tanto que Drizzt y Catti-brie se limitaban a añadir algo cuando creían que era preciso, y Harkle resaltaba la historia haciendo continuos comentarios que realmente no tenían nada que ver con ella, al menos a juicio de los demás.

Cadderly confirmó que conocía la existencia de Caerwich y de la bruja ciega.

-Habla con enigmas que no siempre son lo que parecen -advirtió.

-Eso hemos oído decir -manifestó Deudermont-. Pero éste es un enigma que mis amigos no pueden pasar por alto.

-Si la vidente dijo la verdad, entonces un amigo perdido, mi padre, Zaknafein, está en poder de un ser maligno -explicó Drizzt-. Quizás un secuaz de Lloth o una madre matrona de las casas regentes de Menzoberranzan.

Harkle se mordió el labio con fuerza. Sabía que había un error aquí, pero debía tener en cuenta las limitaciones de su conjuro. Había leído el poema de la bruja, palabra por palabra, al menos un docena de veces, y se lo había aprendido de memoria. Pero aquélla era una información privilegiada que sobrepasaba el ámbito de su hechizo. La niebla del destino facilitaba lo que tenía que devenir; pero, si Harkle utilizaba la información que le había proporcionado el hechizo, entonces podía alterar el destino. El mago sólo podía imaginar el resultado de tal cosa, ya fuera la catástrofe o un final mejor.

Cadderly asintió con la cabeza, mostrándose de acuerdo con el razonamiento de Drizzt, pero preguntándose dónde encajaba él en todo este asunto, qué esperaban de él sus visitantes.

-Supongo que se trata de una doncella de Lloth -prosiguió Drizzt-, un ser de otro plano del Abismo.

-Y quieres que utilice mis poderes para confirmarlo -razonó Cadderly-. Quizás incluso que haga venir a la bestia para que puedas hacer un trato con ella o luchar por el alma de tu padre.

-Sé muy bien la gravedad de mi petición -dijo el drow con firmeza-. Una *yochlol* es un ser muy poderoso...

-Hace mucho tiempo que aprendí a no temer al mal -lo tranquilizó Cadderly con actitud sosegada.

-Tenemos oro -ofreció Deudermont, creyendo que el precio sería alto.

Pero Drizzt sabía que no era así. En el poco tiempo que había pasado con Cadderly, el drow supo ver el fondo y las motivaciones del hombre. Cadderly no aceptaría oro, no querría ningún tipo de pago. Así que no se sorprendió cuando el hombre se limitó a responder:

-Salvar un alma es suficiente recompensa.

14

El hechicero frenético

¿Dónde está Deudermont? -preguntó Catti-brie a Harkle cuando el mago entró dando tropezones en un pequeño cuarto donde la joven estaba sentada con Drizzt.

-Oh, por ahí fuera-repuso el distraído Harpell.

Había dos sillas en la estancia, las dos colocadas delante de un ventanal desde el que se divisaban las majestuosas montañas Copo de Nieve. Drizzt y Catti-brie las ocupaban, un poco vueltos el uno hacia el otro y otro poco de cara a la maravillosa vista. El elfo oscuro estaba reclinado, con los pies sobre el alféizar del ventanal. Harkle observó la escena un momento, absorto; después pareció volver a este mundo y pasó entre los dos amigos. Hizo un gesto a Drizzt para que quitara los pies y se encaramó de un salto al alféizar del ventanal.

-Siéntate y acompáñanos, por favor -dijo la joven con evidente sarcasmo, al menos para Drizzt, ya que Harkle se limitó a sonreír tontamente.

-Estabais hablando del poema, por supuesto -razonó el mago.

Esto era cierto en parte. Drizzt y Catti-brie estaban hablando acerca de las noticias referentes a la marcha de Bruenor de Mithril Hall y también del importante poema.

-Claro que hablabais de ello -dijo Harkle-. Por eso he venido.

-¿Es que has descifrado algún otro verso? -preguntó Drizzt sin demasiada convicción. Al drow le gustaba Harkle, pero había aprendido a no esperar demasiado del hechicero. Por encima de todo, Harkle y su familia eran imprevisibles; a menudo era de gran ayuda, como en la batalla por Mithril Hall, mientras que en otras ocasiones era más un perjuicio que una ventaja.

Harkle advirtió el tono ambivalente del drow, y sintió el repentino deseo de demostrar su valía en ese momento, de contarle al elfo oscuro toda la información de su diario mágico, de recitar el poema palabra por palabra. Sin embargo, temeroso de las limitaciones de su conjuro y de las posibles consecuencias, se tragó las palabras.

-Creemos que es Baenre -dijo Catti-brie-. Quienquiera que sea la madre matrona que ocupa ahora el trono de la casa, me refiero. «Entregado a Lloth y por ella cedido», es lo que la bruja dijo, y ¿quién mejor que la que se sienta en el trono Baenre para recibir semejante regalo de Lloth?

Harkle asintió con la cabeza, dejando que Drizzt interviniera en la exposición de la idea, pero convencido de que estaban siguiendo una pista falsa.

-Catti-brie cree que es Baenre, pero la bruja habló del Abismo, y eso me hace pensar que Lloth ha empleado una *yochlol* -acotó Drizzt.

Harkle se mordió el labio y asintió sin convencimiento.

-Cadderly tiene un informador en el Abismo -añadió la joven-. Un trasgo, o algo parecido. Invocará a la bestia e intentará sonsacarle un nombre.

-Pero temo que el destino me llevará... -empezó Drizzt.

-Nos llevará -lo corrigió Catti-brie con tanta firmeza que el drow no le llevó la contraria.

-Me temo que el destino nos llevará de nuevo a Menzoberranzan -concluyó Drizzt con un suspiro. No deseaba regresar allí, eso era evidente, pero también saltaba a la vista que el vigilante se lanzaría de cabeza a la carga y entraría en la maldita ciudad por ayudar a un amigo.

-¿Por qué allí? -preguntó Harkle con un tono casi histérico. El hechicero veía hacia dónde llevaba el razonamiento de Drizzt, y sabía que el segundo verso, el concerniente al fantasma de su padre, había hecho que el vigilante pensara en Menzoberranzan como el origen de todo. En la poesía se hacía referencia a la ciudad drow, pero había una palabra en particular que daba que pensar a Harkle que Menzoberranzan no era su meta.

-Ya lo hemos discutido antes -repuso Drizzt-. Menzoberranzan parecer ser el oscuro camino del que habló la vidente.

-¿Crees que es una doncella de Lloth? -le preguntó Harkle. El drow hizo un gesto incierto, entre asentir con la cabeza y encogerse de hombros-. ¿Y tú estás de acuerdo? -inquirió a Catti-brie.

-Tal vez lo sea -contestó la joven-. O quizá se trate de una madre matrona, que es lo que yo creo.

-¿No son entes femeninos las doncellas? -La pregunta de Harkle parecía no venir al caso.

-Todos los servidores más cercanos a Lloth lo son -repuso Catti-brie-. Por eso es por lo que hay que temer a la reina araña -añadió, haciendo un guiño para romper un poco la tensión.

-Lo mismo que lo son todas las madres matronas, ¿no? -razonó Harkle.

Drizzt miró a Catti-brie; ninguno de los dos acababa de entender adónde quería llegar el imprevisible mago.

Harkle agitó los brazos repentinamente; por su expresión parecía como si estuviera a punto de estallar. Se bajó del alféizar de un salto y casi tiró a Drizzt de la silla.

-¡Dijo *él!* -gritó el frenético hechicero-. ¡La vieja bruja dijo *él*! «¡El traidor a Lloth es ahora buscado por *aquel* que más lo ha odiado!» -Harkle calló y soltó un borrascoso suspiro de exasperación. Entonces se oyó un ruido siseante y un hilillo de humo gris empezó a salir de su bolsillo.

»Oh, por los dioses -gimió el hechicero.

Drizzt y Catti-brie se levantaron de un brinco, más por el hecho de que el razonamiento del mago fuera tan sorprendentemente perspicaz que por el inesperado espectáculo del humo.

-¿Qué enemigo, Drizzt? -instó Harkle con ansiedad al tener la repentina sospecha de que apenas le quedaba tiempo.

-Aquél, aquél -repitió Catti-brie una y otra vez, tratando de avivar su memoria-. ¿Jarlaxle?

-«El implacable enemigo» -le recordó el mago.

-Entonces, no se trata del mercenario -dijo Drizzt, pues había llegado a la conclusión de que Jarlaxle no era tan malo como la mayoría-. Berg'inyon Baenre, quizá. Me ha odiado desde los días de la Academia.

-¡Piensa, piensa, piensa! -gritó Harkle mientras una gran humareda salía de su bolsillo.

-¿Qué se está quemando? -demandó Catti-brie al tiempo que intentaba que Harpell se volviera para poder verlo mejor. Para su sorpresa y horror, su mano pasó a través del cuerpo del mago que se hacía menos sólido por momentos.

-¡Eso no importa! -replicó Harkle-. Piensa, Drizzt Do'Urden. ¿Qué enemigo implacable, desterrado en el Abismo, te odia más que nadie? ¿Qué bestia debe ser liberada, que sólo tú puedes liberar? -La voz de Harkle iba desvaneciéndose al mismo tiempo que su forma corpórea.

»He sobrepasado los límites de mi conjuro -intentó explicar el mago a sus aterrados compañeros-. Así que, me temo, yo quedo fuera de él, expulsado...

»¿Qué bestia, Drizzt? -La voz de Harkle cobró fuerza inesperadamente-. ¿Qué enemigo?

Entonces desapareció, simplemente, dejando a Drizzt y a Catti-brie plantados de pie en la pequeña habitación, con la expresión en blanco.

Las últimas frases, cuando Harkle se desvaneció, le trajeron a la memoria a Drizzt otros tiempos, cuando había oído otro grito distante mientras una figura se difuminaba.

-Errtu -musitó el drow, falto de aliento. Sacudió la cabeza ante la evidente respuesta, ya que, aunque el razonamiento de Harkle parecía tener sentido, para él no lo tenía en el contexto del poema.

-Errtu -repitió Catti-brie-. Seguro que ése te odia más que nadie, y es lógico que Lloth lo conozca, o haya oído hablar de él.

-No, no puede ser. -Drizzt sacudió la cabeza otra vez-. Nunca lo conocí en Menzoberranzan, como dijo la vidente.

Catti-brie reflexionó sobre ello un momento. -La bruja nunca mencionó Menzoberranzan -dijo al cabo-. Ni una sola vez.

-«Un rival de tu primer...» -empezó a recitar Drizzt, pero las palabras se le atragantaron al comprender de repente que su interpretación del significado podía no ser correcta. Catti-brie también se dio cuenta en ese momento.

-Jamás llamaste a esa ciudad tu hogar -dijo-. Y a menudo me dijiste que tu primer hogar fue...

-El valle del Viento Helado -concluyó el drow.

-Y fue allí donde conociste a Errtu y lo hiciste tu enemigo -razonó la joven, que en ese instante pensó que Harkle Harpell era un hombre muy inteligente.

Drizzt se encogió e hizo una mueca al recordar bien el poder y la perversidad del balor. Le dolía pensar que Zaknafein estaba en las garras de Errtu.

Harkle Harpell levantó la cabeza de su enorme escritorio y se estiró mientras lanzaba un sonoro bostezo.

-Ah, sí -dijo, al ver el montón de pergaminos extendidos en el escritorio ante sí-. Estaba trabajando en mi conjuro-. Colocó las hojas y las examinó con atención.

»¡Mi nuevo conjuro! -gritó con alegría-. ¡Oh, por fin está acabado! ¡La niebla del destino! ¡Qué alegría, qué día tan feliz!

El hechicero se levantó de la silla y empezó a bailar y dar vueltas por el cuarto, haciendo que su amplia túnica ondeara en torno a sus piernas. Tras muchos meses de agotador trabajo, su nuevo conjuro estaba terminado por fin. Las posibilidades pasaron veloces por la mente de Harkle. Quizá la niebla del destino podría llevarlo a Calimshan, en una aventura con un bajá; o tal vez al Anauroch, El Gran Desierto; o puede que incluso a las tierras yermas de Vaasa. Sí, a Harkle le gustaría ir a Vaasa y a las escabrosas montañas Galena.

-Tendré que enterarme de más cosas sobre las Galena y aprenderlas de memoria cuando ejecute el conjuro -se dijo-. Sí, sí, ahí está el truco. -Chasqueó los dedos y corrió hacia el escritorio, donde colocó con esmero los muchos pergaminos de que constaba el largo y complicado hechizo, y los guardó en un cajón. Luego echó a correr, dirigiéndose a la biblioteca de la Mansión de Hiedra para recoger información sobre Vaasa y la vecina región de Damara, conectadas por el paso Piedra de Sangre. Tan excitado estaba por lo que creía era la primera ejecución de su nuevo conjuro, la culminación de meses de trabajo, que casi no podía guardar el equilibrio.

A Harkle no le quedaban recuerdos de lo que había sido su verdadera prueba inicial. Todo lo ocurrido durante las últimas semanas se había borrado de su mente tan seguro como que las páginas del diario mágico que acompañaba al conjuro volvían a estar tan en blanco como antes. En lo que a Harkle concernía, Drizzt y Catti-brie estaban navegando por la Costa de la Espada a la caza de algún barco pirata cuyo nombre desconocía.

Drizzt estaba de pie junto a Catti-brie en una habitación magníficamente decorada aunque no había ni un solo mueble en ella. Las paredes eran de piedra negra pulida, vidriada, desnudas salvo por los hacheros de hierro forjado, uno exactamente en el centro de cada pared. Las antorchas que sujetaban no estaban prendidas en el sentido convencional de la palabra. Eran metálicas, no de madera, y cada una de ellas estaba rematada por una bola de cristal. La luz -al parecer Cadderly podía conjurar cualquier color que quisiera- emanaba de esas bolas. Una emitía un fulgor rojo; otra, amarillo; y las otras dos, verde. La combinación de colores parecía otorgar a la habitación una textura y una profundidad extrañas, y daba la impresión de que algunos matices penetraban más que otros en la vítrea superficie de las paredes.

Todo ello atrajo la atención de Drizzt durante un rato, ya que era un espectáculo realmente impresionante, pero fue el suelo lo que más sorprendió al elfo, que tantas cosas asombrosas había visto en sus siete décadas de vida. El perímetro era negro y vítreo, como las paredes, pero en su mayor parte lo formaba un mosaico, una circunferencia doble. El área entre ambas líneas, de unos treinta centímetros de ancho, estaba llena de runas arcanas. En el interior había grabado un símbolo, cuyas puntas semejantes a una estrella tocaban la circunferencia interior. Todo el dibujo había sido tallado en el suelo y después se había rellenado con piedras preciosas trituradas, de varios colores. Había una runa esmeralda junto a una estrella rubí, y las dos se encontraban entre las líneas diamantinas de las circunferencias exteriores.

Drizzt había visto habitaciones como ésta en Menzoberranzan, aunque, desde luego, no tan espectaculares. Sabía cuál era su función. En cierto modo le parecía que la estancia estaba fuera de lugar en este monumento al bien, pues la doble circunferencia y el símbolo se utilizaban para invocar a criaturas ultraterrenas; y, puesto que las runas que decoraban los bordes eran de poder y protección, no parecía probable que los seres invocados fueran de naturaleza benigna.

-Son pocos los que tienen acceso a este sitio -explicó Cadderly con voz grave-. Sólo yo mismo, Danica y el hermano Chaunticleer entre los residentes de la biblioteca. Cualquier invitado que requiera los servicios de este lugar tiene que someterse a una exhaustiva investigación.

Drizzt comprendió que había sido objeto de un trato muy especial, pero ello no le hacía olvidar los muchos interrogantes que se le planteaban.

-Existen motivos que justifican estas invocaciones -prosiguió Cadderly, como si le leyera el pensamiento-. A veces la causa del bien sólo se puede desarrollar tratando con representantes del mal.

-¿Y no es en sí mismo un acto maligno invocar a un tanar'ri o incluso a un diablo menor?

-No -repuso Cadderly-. Aquí, no. Esta habitación está perfectamente diseñada y bendecida por el propio Deneir. Un diablo invocado aquí es un diablo atrapado, sin resultar más peligroso entre estas paredes que si hubiera permanecido en el Abismo. Como ocurre con todo lo concerniente al bien y al mal, la intención es lo determinante. En este caso, hemos descubierto que un alma que no es merecedora de tal tortura ha caído en manos de un ser diabólico. Sólo podemos recuperar esa alma tratando con ese demonio. ¿Y qué mejor sitio para hacerlo que éste?

Drizzt estaba de acuerdo con eso, en especial ahora, cuando lo que estaba en juego era tan importante y personal.

-Se trata de Errtu -manifestó el drow, seguro de estar en lo cierto-. Un balor.

Cadderly asintió con la cabeza, confirmando sus palabras. Cuando Drizzt le había informado de las sospechas levantadas tras la conversación con Harkle Harpell, el clérigo había invocado a un demonio menor, un trasgo perverso, y le había encargado la misión de

buscar confirmación a la conjetura del drow; ahora se disponía a invocarlo de nuevo para pedirle respuestas.

-El hermano Chaunticleer entró en contacto hoy con un servidor de Deneir -comentó Cadderly.

-¿Y el resultado? -preguntó el vigilante, aunque estaba algo sorprendido por la vía escogida por Chaunticleer para hacer sus investigaciones.

-Ningún servidor de Deneir podría dar esa respuesta -repuso de inmediato Cadderly, viendo que el razonamiento del drow iba desencaminado-. No, no, Chaunticleer quería información acerca de nuestro desaparecido amigo hechicero. No temas, porque, al parecer, Harkle Harpell está de vuelta en la Mansión de Hiedra, en Longsaddle. Tiene medios para ponerse en contacto con él e incluso hacerlo volver si quieres.

-¡No! -exclamó Drizzt sin poder evitarlo, y desvió la mirada, un poco turbado por su repentino estallido-. No -repitió con voz más baja y sosegada-. Harkle Harpell ya ha hecho bastante, desde luego. No quisiera ponerlo en peligro por un asunto que en realidad no le concierne.

Cadderly asintió y sonrió, consciente de lo que verdaderamente motivaba la vacilación del drow.

-¿Llamo ya a Druzil para que así tengamos nuestra respuesta? -preguntó el clérigo, aunque ni siquiera esperó el asenso de Drizzt. Dirigió una palabra a cada hachero y cambió todas las luces de la estancia a una aterciopelada tonalidad púrpura. La siguiente salmodia hizo que los dibujos del suelo emitieran un resplandor sobrecogedor.

Drizzt contuvo el aliento, ya que jamás se había encontrado a gusto en este tipo de ceremonias. Apenas escuchó el suave y rítmico cántico de Cadderly, y, enfocando su atención en las fulgentes runas, se ensimismó en sus conjeturas y en las posibilidades que podía depararle el futuro.

Tras varios minutos sonó un seco y siseante ruido en el centro del círculo, seguido de un instante de negrura cuando el tejido entre los planos se desgarró. Un fuerte chasquido puso fin al siseo y al desgarrón, y apareció sentado en el suelo un enfurecido diablo de rostro perruno y alas de murciélago que mascullaba injurias y escupía.

-Vaya, saludos, mi querido Druzil -dijo Cadderly alegremente, lo que, naturalmente, hizo que el perverso diablo, un servidor a la fuerza, rezongara todavía más. Druzil se puso de pie de un salto y plegó las correosas alas; sus pequeños cuernos apenas le llegaban a Drizzt a la altura de la rodilla.

»Quería que conocieras a mi amigo -añadió Cadderly en tono coloquial-. Todavía no he decidido si dejarle que te haga pedacitos con esas excelentes cimitarras suyas.

Los perversos ojos negros de Druzil se prendieron en los iris de color espliego del drow.

-Drizzt Do'Urden -escupió el diablo-. El traidor a la reina araña.

-Oh, estupendo, veo que lo conoces, así que tienes que haber hablado con algún demonio que sabe la verdad -dijo Cadderly, y su tono dejó claro al trasgo que, involuntariamente, le había dado información al admitir que conocía al drow.

-Querías una respuesta específica -manifestó Druzil con voz ronca-. ¡Y me prometiste un año de paz a cambio!

-En efecto -admitió el clérigo-. ¿Tienes esa respuesta?

-Te compadezco, estúpido drow -dijo Druzil, que miraba fijamente a Drizzt-. Me das pena y risa, necio drow. Ahora ya no le importas lo más mínimo a la reina araña, porque, como recompensa, ha cedido tu castigo a alguien que la ayudó en la Época de Tumultos.

Drizzt apartó los ojos de Druzil y miró a Cadderly; el envejecido clérigo se mantenía perfectamente tranquilo y seguro de sí mismo.

-Compadezco a cualquiera que haya incurrido en la ira de un balor -prosiguió Druzil, que soltó una perversa risita.

Cadderly se dio cuenta de que la actitud del diablo le resultaba penosa a Drizzt, quien estaba sometido a una tremenda tensión por todo este asunto.

-¡El nombre del balor! -demandó el clérigo.

-¡Errtu! -bramó Druzil-. ¡Óyelo bien, Drizzt Do'Urden!

En el fondo de los ojos de color lavanda ardió un fuego abrasador, y Druzil fue incapaz de sostener su escrutadora mirada. Apartó los ojos del drow y volvió la vista hacia Cadderly.

-Un año de paz, lo prometiste -repitió con voz ronca.

-Los años pueden medirse de muy distintas maneras -le replicó Cadderly, devolviéndole una furiosa mirada.

-¿Qué traición...? -empezó a decir el diablo, pero Cadderly dio una palmada al tiempo que pronunciaba una palabra, y dos líneas negras, hendiduras en el tejido entre los planos, aparecieron a ambos lados del diablo y se unieron con igual fuerza a la imprimida por las manos del clérigo cuando se volvieron a juntar. Druzil desapareció en medio del estampido de un trueno y una bocanada de humo.

Cadderly incrementó la luz de la estancia de inmediato, y permaneció inmóvil y en silencio unos segundos contemplando a Drizzt, que tenía gacha la cabeza mientras digería la información.

-Deberías acabar de una vez por todas con ése -dijo al cabo el drow.

-No es algo tan sencillo de hacer -admitió Cadderly al tiempo que esbozaba una amplia sonrisa-. Druzil es una manifestación del mal, un prototipo, más que un verdadero ser. Podría partir en dos su forma corpórea, pero con eso sólo conseguiría devolverlo al Abismo. Sólo allí, en su humeante hogar, me sería posible destruirlo, y no tengo muchas ganas de visitar el Abismo. -Cadderly se encogió de hombros, como si en realidad aquello importara muy poco-. Druzil es bastante inofensivo porque lo conozco, sé cosas de él, sé dónde encontrarlo y sé cómo hacer su miserable vida aún más miserable si es preciso -explicó el clérigo.

-Y ahora también sabemos que se trata de Errtu -dijo Drizzt.

-Un balor -repuso Cadderly-. Un poderoso enemigo.

-Un enemigo del Abismo -manifestó el drow-. Un lugar al que tampoco yo tengo muchas ganas de ir.

-Todavía necesitamos más información -le recordó Cadderly-. Respuestas que Druzil no puede proporcionarnos.

-Entonces ¿quién?

-Tú lo sabes -respondió el clérigo quedamente.

Drizzt lo sabía, sí, pero la idea de invocar a Errtu no le resultaba muy agradable.

-El círculo retendrá al balor -le aseguró Cadderly-. Además, no tienes que estar aquí cuando lo inv...

Drizzt desestimó este comentario con un ademán, sin dejar siquiera que Cadderly acabara la frase. Estaría allí para hacer frente a aquel que más lo odiaba, al que, aparentemente, mantenía cautivo a un amigo. El drow soltó un profundo suspiro.

-Creo que el prisionero al que hizo mención la bruja es Zaknafein, mi padre -le confesó al clérigo, pues confiaba plenamente en Cadderly-. Todavía no estoy muy seguro de lo que siento respecto a ello.

-Sin duda te atormenta pensar que tu padre está en manos de un ser tan espantoso -dijo Cadderly-. Y seguramente te emociona pensar que quizá vuelvas a encontrarte con Zaknafein.

-Sí -admitió Drizzt-, pero es algo más que eso.

-¿Tienes sentimientos encontrados? -preguntó Cadderly, y Drizzt, cogido por sorpresa ante la pregunta directa, ladeó la cabeza y observó de hito en hito al envejecido clérigo-. ¿Cerraste la puerta a esa parte de tu vida, Drizzt Do'Urden, y ahora tienes miedo porque puede volver a abrirse?

Drizzt sacudió vigorosamente la cabeza, pero en el gesto faltaba convicción. Guardó silencio un largo rato, y después suspiró hondo.

-Me siento decepcionado -admitió el drow-. De mí mismo, de mi egoísmo. Quiero volver a ver a Zaknafein, estar a su lado, aprender de él, escuchar su voz. -Drizzt levantó los ojos hacia el clérigo, y en ellos había una expresión realmente serena-. Pero recuerdo la última vez que lo vi -dijo, y le contó a Cadderly aquel último encuentro.

El cadáver de Zaknafein había sido reanimado por la matrona Malicia, madre de Drizzt, y después había sido imbuido con el espíritu del drow muerto. Sometido a la esclavitud de la perversa Malicia, actuando como su asesino, Zaknafein había salido en busca de Drizzt por la Antípoda Oscura para matarlo. En el momento crítico, la verdadera naturaleza de Zaknafein se había impuesto a la voluntad de la maligna madre matrona durante un fugaz instante, había salido a la superficie de nuevo y le había hablado a su amado hijo. En ese momento de victoria, el espíritu de Zaknafein había encontrado la paz consigo mismo y había destruido su propio cadáver animado, liberando así a Drizzt y a sí mismo de las garras de Malicia Do'Urden.

-Cuando oí las palabras de la bruja ciega y tuve tiempo para reflexionar sobre ellas, me sentí realmente apenado -acabó diciendo el drow-. Creía que Zaknafein estaba libre de ellas ahora, libre de Lloth y de todo el mal, y que se encontraba en un lugar donde sólo tendría recompensas por la verdad que siempre hubo en su alma. -Cadderly puso su mano en el hombro del drow-. Y pensar que lo han vuelto a capturar...

-Pero quizá no sea ése el caso -dijo el clérigo-. Y, si lo es, todavía hay esperanza para él. Tu padre necesita tu ayuda.

Drizzt apretó los dientes y asintió con un cabeceo.

-Y la de Catti-brie -manifestó-. También ella estará aquí cuando invoques a Errtu.

15

La encarnación de la oscuridad

Su humeante figura casi llenaba el círculo. Sus inmensas alas correosas no podían extenderse en su totalidad, o habrían sobrepasado la línea limítrofe que el demonio no podía cruzar. Errtu hincó las garras en el suelo y emitió un rugido gutural, echó hacia atrás su enorme y horrenda cabeza y soltó una risotada demoníaca. Después el balor se calmó repentinamente y, mirando al frente, clavó los ojos en los de Drizzt Do'Urden.

Habían pasado muchos años desde que el drow había visto al poderoso Errtu, pero el vigilante no había olvidado al demonio. Su feo rostro parecía el resultado de un cruce entre un perro y un simio, y sus ojos -sobre todo los ojos- eran negros pozos de maldad, a veces unas órbitas desencajadas y ardientes por la cólera, y a veces unas rendijas entrecerradas, intensas, que prometían torturas horrendas. Sí, Drizzt recordaba muy bien a Errtu, recordaba su desesperada lucha en la ladera de la cumbre de Kelvin años atrás.

La cimitarra del vigilante, la que había conseguido en el cubil del dragón blanco, parecía recordar también al demonio, pues Drizzt la sintió llamándolo, instándolo a desenvainarla e hincarla de nuevo en el balor para así nutrirse con el feroz corazón de Errtu. Aquella cuchilla había sido forjada para combatir criaturas de fuego, y parecía realmente hambrienta de la humeante carne de un diablo.

Catti-brie nunca había visto semejante bestia, la encarnación de la oscuridad, la personificación del mal, el alma más abyecta entre las abyectas. La joven quería coger a *Taulmaril* y disparar una flecha en el feo rostro de la bestia, y, sin embargo, temía que hacerlo dejara libre al perverso Errtu, algo que Catti-brie no deseaba en absoluto.

El balor siguió riéndose y entonces, con aterradora rapidez, el gran demonio descargó el látigo contra Drizzt. La tralla saltó hacia adelante y después se frenó de golpe en el aire, como si hubiera chocado contra una pared, como, en efecto, así era.

-Ni tus armas ni tu cuerpo ni tu magia pasarán a través de la barrera, Errtu -dijo Cadderly sosegadamente. El envejecido clérigo no parecía atemorizado en lo más mínimo por el tanar'ri.

Los ojos de Errtu se estrecharon malignamente mientras clavaba la mirada en Cadderly, consciente de que había sido el clérigo quien había osado invocarlo. De nuevo prorrumpió en aquella atronadora risotada, y unas llamas brotaron a los pies del demonio, ardiendo al rojo vivo, y se alzaron tan altas que casi lo ocultaron a los ojos de los que estaban fueran del círculo.

Los tres amigos entrecerraron los ojos para resguardarlos del abrasador calor. Por fin, Catti-brie retrocedió a la par que lanzaba un grito de advertencia, y Drizzt, haciendo caso de la joven, también dio un paso atrás. Por su parte, Cadderly permaneció plantado en el mismo sitio, impasible, seguro de que los círculos de runas frenarían el fuego. El sudor le bañaba el rostro y le goteaba por la nariz.

-¡Desiste! -gritó el clérigo, alzando la voz por encima del rugido de las llamas. Entonces recitó una sarta de palabras en un lenguaje que ni Drizzt ni Catti-brie habían oído nunca, una frase arcana que terminaba con el nombre del balor, pronunciado con énfasis.

Errtu rugió de dolor, y el muro de fuego desapareció como por ensalmo.

-Te recordaré, viejo -prometió el gran tanar'ri-. Te tendré presente cuando vuelva a caminar por el plano que es tu mundo.

-Sí, hazme una visita -contestó Cadderly con indiferencia-. Tendré mucho gusto en enviarte de vuelta al inmundo lugar al que perteneces.

Errtu no añadió nada más, pero gruñó y volvió la vista de nuevo hacia el drow renegado, el odiado Drizzt Do'Urden.

-Lo tengo en mi poder, drow -lo azuzó el balor-. En el Abismo.

-¿A quién? -demandó Drizzt, pero la única respuesta de Errtu fue otra carcajada demoníaca.

-¿A quién tienes, Errtu? -inquirió Cadderly firmemente.

-No estoy obligado a responder -le recordó el balor al clérigo-. Lo tengo, eso ya lo sabéis, y el único modo en que podéis recuperarlo es poniendo fin a mi destierro. Lo llevaré conmigo a tu tierra, Drizzt Do'Urden. Y, si lo quieres, ¡entonces tendrás que venir por él!

-¡Quiero hablar con Zaknafein! -gritó el drow mientras llevaba la mano hacia su anhelante cimitarra.

Errtu se mofó de él, se rió, disfrutando de lo lindo con la frustración de Drizzt. Era el principio del tormento del drow.

-¡Libérame! -bramó el balor, acallando las preguntas-. ¡Libérame ahora! Cada día es una eternidad de tormentos para mi prisionero, tu querido pa... -Errtu calló repentinamente, dejando la mortificante frase en el aire. El balor señaló con un dedo a Cadderly-. ¿Me has engatusado? -dijo con fingido horror-. Casi respondí a una pregunta, algo a lo que no estoy obligado.

El clérigo miró a Drizzt, consciente del dilema del vigilante. Cadderly sabía que el drow saltaría de buena gana al interior del círculo y lucharía con Errtu aquí y ahora por bien de su perdido padre, o de un amigo, o de cualquier persona buena, pero liberar al balor era un acto desesperado y peligroso para el noble elfo oscuro, un acto egoísta por bien de su padre que perjudicaría a muchos otros.

-¡Libérame! -gritó el balor, cuya voz atronadora levantó ecos en la cámara.

Drizzt se tranquilizó de repente.

-Eso es algo que no puedo hacer, repugnante bestia -repuso con calma mientras sacudía la cabeza, cobrando, aparentemente, seguridad en su decisión a cada segundo que pasaba.

-¡Necio! -rugió Errtu-. ¡Le arrancaré la piel a latigazos! ¡Lo devoraré poco a poco! ¡Y lo mantendré con vida, lo juro! ¡Estará vivo y consciente durante todo el proceso, y le diré antes de someterlo a cada tortura que rehusaste ayudarlo, que eres la causa de su tormento!

Drizzt miró a otro lado, perdida de nuevo la calma, respirando entre jadeos, ahogado por la rabia. Pero conocía a Zaknafein, sabía lo que guardaba su corazón, y estaba convencido de que el maestro de armas no querría que liberara a Errtu, costara lo que costara.

Catti-brie cogió a Drizzt de la mano, y lo mismo hizo Cadderly.

-No te diré lo que has de hacer, buen drow -manifestó el envejecido clérigo-; pero, si este demonio tiene prisionera un alma que no merece tal suerte, entonces es responsabilidad nuestra salvar...

-Pero ¿a qué coste? -lo interrumpió Drizzt, desesperado-. ¿A qué precio para el mundo?

Errtu reía de nuevo, salvajemente. Cadderly se volvió hacia él para hacerlo callar, pero el tanar'ri se le adelantó.

-Tú lo sabes, clérigo -acusó el balor-. ¡Tú lo sabes!

-¿A qué se refiere esta horrenda bestia? -preguntó Catti-brie.

-Díselo, clérigo -instó Errtu a Cadderly, quien, por primera vez, parecía desasosegado. El clérigo miró a Drizzt y a Catti-brie, y sacudió la cabeza.

»¡Entonces lo haré yo! -bramó Errtu, la atronadora y rugiente voz del balor retumbando otra vez en las paredes de piedra con tal fuerza que les hizo daño en los oídos.

-¡Regresarás a tu plano! -prometió Cadderly, que empezó a entonar unas palabras.

Errtu se sacudió de repente, con violencia, y después pareció empequeñecer, como si se estuviera encogiendo sobre sí mismo.

-¡El precio es que ahora soy libre! -proclamó el balor.

-Aguarda -pidió Drizzt a Cadderly, y el clérigo obedeció.

-¡Iré a donde me plazca, necio Drizzt Do'Urden! Por tu propio deseo he pisado el suelo del plano material, y así has puesto fin a mi destierro. ¡Puedo regresar acudiendo a la llamada de cualquiera!

Cadderly reanudó su salmodia, más urgentemente, y Errtu empezó a desvanecerse.

-Ven a mí, Drizzt Do'Urden -llamó la ahora distante voz del balor-. Ven si quieres volver a verlo. Yo no acudiré a ti.

Entonces el demonio desapareció, dejando a los tres compañeros exhaustos en la cámara vacía. El más agotado de los tres era Drizzt, que se derrumbó contra una pared, y a los otros dos les pareció que lo único que mantenía en pie al debilitado vigilante era la sólida piedra.

-No lo sabías -lo animó Catti-brie, consciente de la sensación de culpabilidad que se descargaba sobre sus hombros. La joven miró al clérigo, que no parecía muy afectado por las revelaciones.

-¿Es cierto? -le preguntó el drow.

-No estoy seguro -repuso Cadderly-. Pero creo que el haber invocado a Errtu al plano material puede muy bien haber puesto fin a su destierro.

-Y lo sabías desde el principio -intervino la joven con tono acusador.

-Lo sospechaba -admitió el hombre.

-Entonces ¿por qué me dejaste llamar a la bestia? -inquirió Drizzt, sin salir de su sorpresa. Jamás habría imaginado que Cadderly pusiera fin al destierro de semejante monstruo. Sin embargo, al mirarlo ahora, Drizzt advirtió que a Cadderly no lo inquietaba en absoluto.

-El balor, como siempre es el caso con este tipo de seres, sólo puede entrar en el plano material con la ayuda de un clérigo o un hechicero -explicó Cadderly-. Cualquier persona de esa índole que desee invocar a semejante bestia puede encontrar a infinidad de ellas aguardando su llamada, incluso a otros balors. Liberar a Errtu, si es que realmente está libre, no representa gran diferencia.

Puesto así, tenía sentido para Drizzt y Catti-brie. Los que quisieran invocar a un demonio a su servicio no encontrarían escasez; el Abismo estaba repleto de estos seres perversos, todos ellos ansiosos de salir de allí y desatar muerte y destrucción entre los mortales.

-Lo que me da miedo -admitió Cadderly-, es que ese balor en particular te odia por encima de todo, Drizzt. Es posible que, a despecho de sus palabras, te busque si alguna vez consigue regresar a nuestro mundo.

-Tal vez sea yo quien lo busque a él -contestó el drow con sosiego, sin el menor atisbo de temor, cosa que hizo sonreír a Cadderly. Acababa de tener la respuesta que esperaba oír del valeroso elfo oscuro. Sabía que era un gran guerrero para la causa del bien. El clérigo tenía fe en que, si tal batalla se presentaba, Drizzt y sus amigos prevalecerían, y que el tormento del padre de Drizzt llegaría a su fin.

Waillan Micanty y Dunkin Mástil Alto llegaron a Espíritu Elevado mas tarde ese mismo día y encontraron al capitán Deudermont en el exterior del santuario, sentado a la sombra de un árbol y dando de comer unos extraños frutos secos a una ardilla blanca.

-Se llama *Percival* -les dijo Deudermont al tiempo que le ofrecía otro fruto a la ardilla. Tan pronto como *Percival* lo cogió, el capitán señaló a Pikel Lomo de Peña, que trabajaba,

afanoso como siempre, cuidando los jardines-. Pikel me ha dicho que *Percival* es amigo personal de Cadderly.

Waillan y Dunkin intercambiaron una mirada perpleja, sin tener ni idea de qué demonios hablaba Deudermont.

-Bah, no tiene importancia -comentó el capitán, que se puso de pie y sacudió las ramitas y hojas pegadas a sus pantalones-. ¿Qué noticias tenéis del *Duende del Mar?*

-Las reparaciones marchan bien -repuso Waillan-. Muchos pescadores de Carradoon están ayudando. Incluso han encontrado un árbol adecuado para reemplazar el mástil.

-Buena gente, estos hombres de Carradoon -dijo Dunkin.

Deudermont observó al hombrecillo un instante, complacido con los sutiles cambios que se apreciaban en él. Había dejado de ser el emisario huraño e intrigante que había pisado por primera vez el puente del *Duende del Mar* en representación de lord Tarnheel Embuirhan buscando a Drizzt Do'Urden. El hombrecillo era un buen marinero y un buen compañero, según Waillan, y Deudermont planeaba ofrecerle un puesto fijo como tripulante de la goleta tan pronto como se les ocurriera cómo llevar al *Duende del Mar* de vuelta a la Costa de la Espada, que era donde tenía que estar.

-Robillard se encuentra en Carradoon -anunció Waillan de improviso, cogiendo desprevenido al capitán, aunque Deudermont no había dudado ni por un momento que el hechicero había sobrevivido a la tormenta y acabaría por encontrarlos-. O estaba. Quizás ha regresado a Aguas Profundas a estas alturas. Dijo que podía hacernos volver allí.

-Pero nos costará un buen precio -añadió Dunkin-, ya que el hechicero necesitará la ayuda de sus colegas, un puñado de elementos realmente codiciosos, según ha confesado el propio Robillard.

A Deudermont no lo preocupaba mucho eso. Los Señores de Aguas Profundas reembolsarían los gastos que se produjeran. Al capitán no le pasó por alto el hecho de que Dunkin utilizara la palabra «nos», cosa que lo complació sobremanera.

-Robillard dijo que le llevaría un tiempo organizado todo -concluyó Waillan-. De todos modos, necesitaremos un par de semanas para acabar las reparaciones del *Duende del Mar*, y, ya que tenemos ayuda, será más fácil arreglarlo aquí que en Aguas Profundas.

Deudermont se limitó a asentir con la cabeza. Entonces llegó Pikel dando saltitos, atrayendo sobre sí la atención de Waillan y Dunkin, cosa que el capitán agradeció. Los detalles de llevar a la goleta de vuelta a su base se resolverían por sí mismos, no le cabía duda. Robillard era un hechicero competente y leal. Pero el capitán veía la llegada de cambios en un futuro inmediato, ya que dos amigos (tres, contando a *Guenhwyvar*) no regresarían con el barco o, si lo hacían, no se quedarían en él mucho tiempo.

16

El cebo

El valle del Viento Helado -dijo Drizzt aun antes de que los tres hubieran abandonado la cámara de invocación.

Cadderly parecía sorprendido, pero tan pronto como Catti-brie oyó las palabras del drow comprendió a qué se refería Drizzt y se mostró de acuerdo con él.

-Estás pensando que el balor va a ir por la Piedra de Cristal -manifestó la joven, más en beneficio de Cadderly que por necesitar la confirmación de Drizzt.

-Si Errtu consigue regresar a nuestro mundo alguna vez, es seguro que irá en busca del artefacto -repuso el drow.

El clérigo no sabía nada sobre la Piedra de Cristal a la que se referían, pero comprendió que la pareja creía estar en la pista de algo importante.

-¿Estás seguro de eso? -le preguntó a Drizzt.

-Sí -asintió el drow-. Cuando conocí a Errtu estaba en una montaña azotada por el viento, más allá de la Columna del Mundo, en un lugar llamado la cumbre de Kelvin, en el valle del Viento Helado -explicó-. El balor había acudido a la llamada de un hechicero que poseía a *Crenshinibon,* la Piedra de Cristal, un poderosísimo artefacto del mal.

-¿Y dónde está ahora ese artefacto? -inquirió Cadderly, que parecía repentinamente preocupado. El clérigo tenía experiencia en habérselas con artilugios malignos, y en cierta ocasión había puesto en peligro su vida y la de sus seres queridos con tal de destruir uno de estos objetos.

-Enterrado -contestó Catti-brie-. Sepultado bajo toneladas de nieve y rocas de una avalancha ocurrida en la ladera de la cumbre de Kelvin. -Su mirada se detuvo más en Drizzt que en Cadderly mientras hablaba, y por su expresión se advertía que empezaba a dudar del razonamiento del drow.

-El artilugio esta vivo, tiene conciencia propia -le recordó el vigilante-. Es una maligna herramienta que no aceptará ese destino. Si Errtu regresa a nuestro mundo, irá al valle del Viento Helado en busca de *Crenshinibon.* Y, si llega a estar lo bastante cerca de ella, la piedra lo llamará.

Cadderly se mostró de acuerdo.

-Tenéis que destruirla -dijo con tal determinación que los cogió a los dos por sorpresa-. Es primordial.

Drizzt no estaba seguro de compartir esa prioridad, considerando que, aparentemente, su padre era prisionero del balor. Pero sí estaba de acuerdo en que el mundo sería un sitio mejor sin objetos como *Crenshinibon.*

-¿Y cómo se destruye un artefacto tan poderoso? -preguntó el vigilante.

-Lo ignoro. Cada artilugio tiene unos medios específicos para ser desbaratado -contestó Cadderly-. Hace unos cuantos años, cuando era joven, mi dios me pidió que aniquilara a *Ghearufu,* un objeto vivo y muy maligno. Tuve que pedir, mejor dicho, demandar la ayuda de un gran dragón rojo.

-Hace unos cuantos años, cuando era joven -repitió Catti-brie en un quedo susurro para que los otros dos no pudieran oírla.

-De esta suerte, os impongo la tarea de encontrar y destruir a *Crenshinibon,* ese artefacto al que llamáis la Piedra de Cristal.

-Pues yo no conozco a ningún dragón rojo -comentó Catti-brie secamente.

De hecho, Drizzt sí que conocía a un rojo, pero se guardó esa información, ya que no sentía el menor deseo de volver a encontrarse cara a cara con el gran wyrm llamado *Hephaestus,* por lo que esperó que Cadderly les diera otra alternativa.

-Cuando tengáis el artefacto en vuestro poder y os hayáis encargado de Errtu, entonces traedlo aquí -dijo el clérigo-. Juntos, con la ayuda de Deneir, descubriremos cómo puede destruirse la Piedra de Cristal.

-Lo dices de una manera que parece fácil hacerlo -añadió la joven, cuya voz, una vez más, estaba cargada de sarcasmo.

-Sé que no lo es -repuso Cadderly-. Pero nunca pierdo la fe. ¿Te gustaría más que hubiese dicho «si» en lugar de «cuando»?

-Entiendo -repuso Catti-brie.

Cadderly sonrió y echó el brazo sobre los hombros de la joven. Catti-brie no rehuyó el abrazo, pues el clérigo le caía bien. No había en él nada que la hiciera sentirse incómoda, salvo, quizá, la forma despreocupada en que trataba con poderes como Errtu y la Piedra de Cristal. ¡A eso lo llamaba ella tener confianza en sí mismo!

-No podemos sacar la Piedra de Cristal de debajo de ese montón de rocas y nieve -razonó la joven con Drizzt.

-Probablemente ella misma encontrará el modo de salir -dijo Cadderly-. O tal vez ya lo haya encontrado.

-O Errtu la ha descubierto -intervino Drizzt.

-Entonces ¿tenemos que ir al valle del Viento Helado y esperar a ver qué pasa? -se encrespó Catti-brie, dándose cuenta de pronto de la inmensidad de la tarea que tenían ante sí-. ¿Quieres que nos quedemos sentados, montando guardia? ¿Durante cuántos siglos?

A Drizzt tampoco le hacía gracia la perspectiva, pero tenía muy claro cuál era su deber ahora que Errtu parecía estar libre. La idea de volver a ver a Zaknafein lo mantendría allí aunque ello significara siglos de servidumbre.

-Tomaremos las cosas como nos vienen -le dijo a Catti-brie-. Nos aguarda un largo camino y, sí, quizás una larga espera después.

-Hay un templo de Deneir en Luskan -intervino Cadderly-. Eso está cerca del sitio llamado valle del Viento Helado, ¿no?

-Es la ciudad más próxima al sur de las montañas -contestó el drow.

-Os puedo transportar allí -dijo el clérigo-. Juntos, los tres podemos viajar a lomos del viento hasta Luskan.

Drizzt consideró la propuesta. Era casi mitad de verano y muchos mercaderes estarían de camino hacia Diez Ciudades, pasando por Luskan, para comerciar y adquirir el valioso marfil de las truchas de cabeza de jarrete. Si Cadderly podía llevarlos a Luskan rápidamente, entonces no tendrían muchos problemas para unirse a una de las caravanas con destino al valle del Viento Helado.

Sólo entonces Drizzt cayó en la cuenta de otro obstáculo.

-¿Y qué pasará con nuestros amigos? -preguntó.

Catti-brie y Cadderly se miraron. Con la emoción, los dos casi se habían olvidado de Deudermont y del varado *Duende del Mar.*

-No puedo llevar a tantos -admitió el clérigo-. Y, desde luego, ¡me es imposible transportar un barco!

Drizzt pensó en el asunto un momento.

-Pero tenemos que ir -le dijo a Catti-brie después.

-Pues no creo que a Deudermont le guste mucho navegar por un lago -replicó la joven con sarcasmo-. No hay muchos piratas por aquí, y, si despliega todas las velas del *Duende del Mar,* se encontrará dos kilómetros bosque adentro.

Catti-brie tenía razón, y sus francas palabras parecieron dejar desinflado al drow.

-Vamos a ver al capitán -decidió Drizzt-. Quizás hagamos volver a Harkle Harpell. Después de todo, fue él quien trajo a la goleta al lago Impresk, así que se ocupe de llevarla de vuelta a donde pertenece.

Catti-brie masculló algo en voz baja, tanto que Drizzt no consiguió descifrar lo que decía. Pero como sabía lo que la joven pensaba de Harkle, podía imaginar sus palabras sin mucho esfuerzo.

Los tres encontraron a Deudermont, Waillan y Dunkin sentados con Iván y Pikel en el camino enlosado, al otro lado de las puertas de Espíritu Elevado. El capitán les comunicó las noticias sobre Robillard y el plan de regresar a la base, lo que fue un alivio para Drizzt y Catti-brie. Los dos se miraron, y Deudermont, que los conocía muy bien a ambos, comprendió lo que había tras sus expresiones y lo que pasaba.

-Nos dejáis -dijo-. No podéis esperar las dos o tres semanas que le costará a Robillard gestionar nuestro regreso.

-Cadderly puede trasladarnos a Luskan -informó Drizzt-. En menos de dos o tres semanas espero estar en Diez Ciudades.

La noticia puso un velo de tristeza en la antes alegre y desenfadada conversación. Incluso Pikel, que apenas entendía lo que los demás hablaban, lanzó un largo y afligido «oooh».

Deudermont intentó encontrar una salida a la situación, pero comprendió que era inevitable. Su puesto estaba en el *Duende del Mar,* y, dado lo que había en juego, Drizzt y Catti-brie no tenían más remedio que hacer caso de las palabras de la vidente ciega. Además, al capitán no le habían pasado inadvertidas sus expresiones cuando Iván les informó que Bruenor se había marchado de Mithril Hall. Drizzt había dicho que regresaban a Diez Ciudades, al valle del Viento Helado, y allí era donde, probablemente, se encontraba Bruenor.

-Quizá si regresamos a la Costa de la Espada antes de que entre el invierno, pongamos rumbo al norte y naveguemos por el mar de Hielo Movedizo -dijo Deudermont, en lo que era su modo de despedir a sus amigos-. Me gustaría visitar ese valle del Viento Helado.

-Mi hogar -dijo Drizzt solemnemente.

Catti-brie hizo un gesto con la cabeza a Drizzt y a Deudermont. Las despedidas la hacían sentirse incómoda, y sabía que esto era exactamente un adiós.

Era hora de volver a casa.

17

El sabor del poder

Cepa Garra Escarbadora avanzaba trabajosamente a través de la nieve ladera arriba, a mitad de camino de la cima de la cumbre de Kelvin. La enana sabía que iba por una ruta peligrosa, ya que el deshielo en el valle estaba en pleno apogeo y la montaña no era lo bastante alta para que la temperatura se mantuviera por debajo del punto de congelación. La sacerdotisa sentía que la humedad calaba sus gruesas botas de cuero, y en más de una ocasión escuchó el revelador retumbo de protesta de la nieve.

La porfiada enana continuó caminando, excitada por el potencial peligro. Toda la ladera podía venirse abajo; las avalanchas no eran algo infrecuente en la cumbre de Kelvin, donde el deshielo se producía rápidamente. Cepa se sentía como una verdadera aventurera en este momento, afrontando el riesgo de pisar un terreno que creía que nadie había hollado desde hacía muchos años. Conocía poco la historia de la región, ya que había viajado a Mithril Hall junto con Dagnabit y un millar de guerreros desde la ciudadela de Adbar, y había estado demasiado ocupada trabajando en las minas para prestar atención a los relatos que hacían los miembros del clan Battlehammer sobre el valle del Viento Helado.

Cepa no conocía la historia de la avalancha más famosa de esta montaña. No sabía que Drizzt y Akar Kessel habían sostenido su última batalla antes de que el suelo cediera bajo sus pies, enterrando al hechicero.

Cepa se detuvo y buscó en un bolsillo, del que sacó un trozo de manteca. Pronunció un encantamiento menor y se tocó los labios fruncidos con el lardo, activando el conjuro que la protegería del frío. Al pie de la montaña, la estación cálida avanzaba a pasos agigantados, pero aquí arriba el viento seguía siendo frío, y la enana estaba mojada. Mientras terminaba el encantamiento escuchó otro retumbo, y alzó los ojos hacia la cima, que todavía estaba a sesenta metros de distancia. Por primera vez, Cepa se preguntó si conseguiría llegar allí.

La cumbre de Kelvin no era una montaña grande. De hecho, si hubiera estado cerca de Adbar, la tierra natal de la enana, o cerca de Mithril Hall, ni siquiera se la habría llamado montaña. No era más que un cerro, un amontonamiento de rocas de trescientos metros de altura. Pero aquí, en la llana tundra, parecía una montaña, y Cepa era una enana que consideraba que el propósito principal de cualquier elevación era el reto que suponía escalarla. Sabía que podía haber esperado hasta el verano, cuando no hubiera quedado apenas nieve en la cumbre de Kelvin y el terreno fuera más accesible, pero la enana no era conocida por su paciencia, precisamente. De todos modos, la montaña no habría representado un desafío si faltaba el peligro de un desprendimiento de nieve.

-No se te ocurra desmoronarte sobre mí -le dijo a la montaña-. ¡Y no me arrastres cuesta abajo!

Habló demasiado alto y, como respondiéndole, la montaña emitió un estruendoso gemido. De repente, Cepa se encontró deslizándose hacia abajo.

-¡Oh, maldita seas! -renegó al tiempo que cogía el pico que llevaba y buscaba un agarradero. Cayó hacia atrás, pero mantuvo la orientación lo suficiente para esquivar una roca que sobresalía entre la nieve e hincarle el pico en un lateral. Sus músculos se tensaron al máximo cuando la nieve pasó sobre ella, pero por fortuna no era demasiado profunda y el alud apenas llevaba fuerza.

Unos segundos después volvió a reinar el silencio, salvo por los distantes ecos, y Cepa salió trabajosamente de la gigantesca bola de nieve en que ella y la roca a la que se agarraba se habían convertido.

Entonces reparó en un extraño fragmento de hielo tirado sobre el ahora despejado terreno. Acabó de salir del banco de nieve y apenas prestó atención al fragmento peculiarmente conformado. Subió hasta una zona donde el suelo estaba limpio y se sacudió lo mejor que pudo antes de que la nieve se derritiera y le mojara aún más su ya empapada ropa.

Su mirada volvía una y otra vez al trozo cristalino. No parecía nada extraordinario, sólo un pedazo de hielo, y, sin embargo, la enana tenía la corazonada de que era más que eso.

Durante unos instantes, Cepa consiguió dominar el irracional apremio de acercarse, y se concentró en ponerse a punto para reemprender la escalada.

El cristalino fragmento seguía llamándola en su subconsciente, incitándola a que lo recogiera.

Antes de darse cuenta de lo que estaba haciendo, Cepa tenía el objeto en la mano. De inmediato vio que no era hielo, pues resultaba cálido al tacto; cálido y, de algún modo, reconfortante. Lo alzó hacia la luz. Tenía el aspecto de un carámbano cuadrangular, y medía poco más de un palmo. Cepa se quitó los guantes.

-Es cristal -musitó, en confirmación de su conjetura, ya que el cálido objeto no tenía el tacto resbaladizo del hielo. Cepa cerró los ojos, concentrándose en la palpación del curioso fragmento, intentando calcular su temperatura.

»Mi encantamiento -susurró, creyendo haber dado con la clave del misterio. Entonó de nuevo el conjuro, a fin de liberar la magia que acababa de utilizar para protegerse del frío.

No obstante, el trozo de cristal se mantuvo caliente. Cepa frotó uno de los lados y la sensación de calidez se propagó por todo su cuerpo, llegándole hasta los húmedos dedos de los pies.

La enana se rascó la mejilla con la punta del objeto, pensativa, y miró en derredor para comprobar si la pequeña avalancha había sacado a descubierto algo más. Ahora pensaba con total claridad, reflexionando sobre este inesperado misterio, pero lo único que vio fue blanco, gris y pardo, el vulgar tapiz que era la ladera de la cumbre de Kelvin. Pero eso no hizo que descartara sus sospechas, y volvió a levantar el trozo de cristal hacia la luz, observando los reflejos de la luz del sol en sus profundidades.

-Una varita mágica para proteger del frío -dijo la enana en voz alta-. Algún mercader te trajo hasta el valle -razonó-. Tal vez estuviera buscando un tesoro aquí arriba, o quizá sólo subiera para tener una buena vista de la región, y te llevaba pensando que lo protegerías. Y lo hiciste del frío -razonó, con tono confidencial-, ¡pero no de la avalancha que lo sepultó!

Lo había resuelto. Cepa se creyó muy afortunada de haber encontrado un objeto tan útil en el terreno baldío que era la cumbre de Kelvin. Miró hacia el sur, donde las altas cimas de la Columna del Mundo, cubiertas con nieves perpetuas, se alzaban entre la gris neblina. De repente, la sacerdotisa enana se encontró pensando hasta dónde podría llegar con este fragmento de cristal. ¿Qué montaña estaría fuera de su alcance si llevaba semejante protección consigo? Podría escalarlas todas en un solo día, y su nombre se reverenciaría entre los enanos.

Crenshinibon, la Piedra de Cristal, el artefacto vivo e insidioso, empezaba ya a hacer su efecto, impartiendo sutiles promesas a los deseos más íntimos de Cepa. *Crenshinibon* reconocía en esta portadora no sólo a una enana, sino a una sacerdotisa, y no le gustaba. Los enanos tenían un carácter difícil y eran tozudos y resistentes a la magia. Con todo, el artefacto más perverso de todos se alegraba de estar desenterrado de la nieve, de que alguien hubiera regresado a la cumbre de Kelvin para sacarlo de allí.

La Piedra de Cristal estaba de vuelta en el reino de los mortales; de vuelta a donde podía ocasionar más destrucción.

Kierstaad se deslizaba a lo largo de los túneles, midiendo sus pasos con el rítmico golpeteo de los martillos enanos. La estrechez del corredor no era agradable para alguien

habituado a tener por techo el cielo estrellado, y a veces el alto nómada tenía que ponerse de rodillas para pasar por los bajos arcos.

Al oír unas pisadas hizo un alto en una esquina y se aplastó contra la pared. Iba desarmado, pero no sería bien recibido aquí, en las minas enanas, después del desagradable encuentro de Bruenor con Berkthgar. El padre de Kierstaad, Revjak, había recibido mejor al enano, celebrando el regreso del cabecilla del clan Battlehammer, pero incluso en esa entrevista había reinado una gran tensión. Berkthgar y sus seguidores estaban presionando mucho a Revjak para volver a la vieja costumbre de desconfiar de todo el mundo que no perteneciera a la tribu. El jefe bárbaro era lo bastante sabio para saber que si se oponía a Berkthgar en este sentido podía perder el control sobre toda la tribu.

Kierstaad también lo sabía, y sentía que sus sentimientos estaban divididos. Permanecía leal a su padre, y creía que los enanos eran amigos, pero los argumentos de Berkthgar resultaban muy convincentes. Las antiguas costumbres -la caza por la tundra, las plegarias a los espíritus de los animales abatidos- eran como un soplo refrescante para el joven, que había pasado los últimos años tratando con taimados mercaderes o batallando contra elfos oscuros.

El grupo de enanos giró en la intersección de túneles sin reparar en Kierstaad, y el bárbaro respiró con alivio. Hizo una pausa para orientarse, recordando por qué túneles había pasado y dónde creía que estaban los aposentos del cabecilla enano. Muchos miembros del clan Battlehammer habían salido de las minas ese día y habían ido a Bryn Shander para recoger los suministros comprados por Bruenor. Los que quedaban se encontraban en túneles más profundos, ansiosos por reanudar la explotación de las vetas de preciosos minerales.

Kierstaad no tuvo más encuentros en su camino, que a menudo lo hizo volver sobre sus pasos y a veces lo llevó en círculos. Por fin salió a un pequeño corredor ciego que tenía dos puertas a cada lado y otra al fondo. La primera habitación tenía un aspecto muy poco enano. Alfombras gruesas, un lecho con grandes colchones y un montón de mantas revelaron al bárbaro la identidad de su ocupante.

-Regis -musitó, conteniendo una risita y moviendo la cabeza. El halfling era todo aquello que, supuestamente, el pueblo bárbaro despreciaba: perezoso, gordo, glotón y, lo peor de todo, trapacero. Sin embargo, la sonrisa de Kierstaad (y la de muchos otros bárbaros) se había ensanchado cada vez que Regis había entrado pegando brincos en Piedra Alzada. Regis era el único halfling que Kierstaad conocía, pero si *Panza Redonda*, como muchos lo llamaban, era un exponente de su raza, Kierstaad opinaba que le gustaría conocer a muchos más. Cerró la puerta suavemente al tiempo que echaba una última ojeada divertida al montón de mantas. Regis alardeaba de que podía encontrar comodidades en cualquier sitio y en cualquier momento.

Desde luego que sí.

Las dos habitaciones al otro lado del pasillo estaban desocupadas, y en cada una de ellas había una cama individual, más apropiada para un humano que para un enano. Esto tampoco sorprendió a Kierstaad, ya que no era un secreto para nadie que Bruenor esperaba que Drizzt y Catti-brie regresaran a su lado algún día.

La del final del pasillo debía de ser una salita de estar, dedujo el bárbaro. La quinta puerta tenía que corresponder a los aposentos del rey enano. Kierstaad avanzó despacio, vacilante, temeroso de que hubiera puesta alguna trampa ingeniosa.

Entreabrió la puerta, sólo un par de centímetros. Bajo sus pies no se abrió ninguna trampilla ni del techo cayeron piedras sobre su cabeza. Cobrando confianza, el joven bárbaro abrió la puerta de par en par.

Era el cuarto de Bruenor, no le cupo la menor duda. En medio de la habitación había un escritorio de madera con un montón de pergaminos desperdigados sobre el tablero, y en un rincón se veía una pila de ropas más alta que Kierstaad; la cama no estaba hecha, y era un revoltijo de sábanas y mantas.

El bárbaro apenas reparó en nada de eso. En el momento en que abrió la puerta, sus ojos se quedaron prendidos en un objeto colgado de la pared, sobre la cabecera de la cama de Bruenor.

Aegis-fang, el martillo de guerra de Wulfgar.

Casi sin respirar, Kierstaad cruzó el pequeño cuarto hasta plantarse delante de la poderosa arma. Vio las hermosas runas talladas en su reluciente cabeza de mithril: las montañas gemelas, el símbolo de Dumathoin, dios de los enanos, el Guardián de los Secretos. Al observarlo con más atención Kierstaad reparó en fragmentos de otras runas disimuladas bajo el símbolo de las montañas gemelas. Estaban tan perfectamente camufladas que fue incapaz de descifrarlas. Sin embargo, conocía muy bien la leyenda de *Aegis-fang.* Aquellas runas ocultas eran el yunque de Moradin, el Forjador de Almas, el principal dios de los enanos, y las hachas cruzadas de Clangeddon, dios enano de la Batalla.

Kierstaad permaneció inmóvil largo rato mirando el arma, pensando en la leyenda que era Wulfgar, pensando en Berkthgar y en Revjak. ¿Dónde encajaba él? Si estallaba el conflicto entre el antiguo cabecilla de Piedra Alzada y el actual jefe de la tribu del Alce, ¿qué papel desempeñaría Kierstaad?

Sin duda, uno mucho más importante si tuviera a *Aegis-fang* en su poder. Sin apenas darse cuenta de lo que hacía, el joven bárbaro alargó la mano *y*, cogiendo el martillo de guerra, lo levantó de los soportes.

¡Qué pesado parecía! Kierstaad lo acercó más a sí; luego, con gran esfuerzo, lo alzó sobre su cabeza.

El arma chocó contra el techo bajo, y Kierstaad estuvo a punto de caer de lado cuando el arma rebotó en un arco demasiado amplio para controlar el impulso. Cuando por fin recuperó el equilibrio, el joven se rió de su estupidez. ¿Cómo pudo ocurrírsele siquiera que sería capaz de manejar el poderoso *Aegis-fang.* ¿Cómo se le había pasado por la cabeza que estaba en condiciones de seguir los pasos del legendario Wulfgar?

Apretó contra su pecho el fabuloso martillo de guerra y lo rodeó con los brazos en un gesto reverente. Podía sentir su fuerza, su equilibrio perfecto; casi podía sentir la presencia del hombre que tan bien lo había blandido durante tanto tiempo.

El joven Kierstaad quería ser como Wulfgar. Quería dirigir la tribu siguiendo lo que le dictaba su intuición. Ya no estaba de acuerdo con el curso seguido por Wulfgar, como tampoco lo estaba con el de Berkthgar, pero había un punto intermedio, un término medio en el que los bárbaros disfrutarían de la libertad de los viejos tiempos y las alianzas de los nuevos. Con *Aegis-fang* en la mano, Kierstaad se sentía como si fuera capaz de hacerlo, de tomar el control y conducir a su pueblo por el mejor camino posible.

El joven bárbaro sacudió la cabeza y volvió a reír, mofándose de sí mismo y de sus sueños de grandeza. Era poco más que un muchacho, y *Aegis-fang* no le pertenecía. Aquella idea hizo que Kierstaad mirara por encima del hombro hacia la puerta abierta. Si Bruenor regresaba y lo encontraba aquí con el martillo de guerra en la mano, el taciturno enano lo abriría en canal.

No le fue fácil desprenderse del martillo y volver a colocarlo sobre sus soportes; y aún más difícil le resultó abandonar la habitación. Pero no tenía opción. Con las manos vacías, regresó a los túneles en silencio y con cautela, regresó al espacio abierto del valle, y volvió corriendo todo el camino hasta el campamento de la tribu, unos ocho kilómetros a través de la tundra.

La enana extendió el brazo cuanto pudo, y sus regordetes dedos apartaron la encostrada nieve para aferrarse, desesperadamente, a la roca. El último repecho, la antesala a la cima, la propia cumbre.

Cepa gimió y se esforzó, consciente de que era un obstáculo insalvable, sabiendo que había sobrepasado sus límites y sin duda estaba destinada a sufrir una caída de cientos de metros que la llevaría a la muerte.

Pero entonces, no sabía cómo, encontró energía suficiente para continuar, y sus dedos se cerraron firmemente en la piedra para acto seguido auparse a pulso con todas sus fuerzas. Las cortas piernas patearon y rascaron en la roca, y, de repente, se encontró sobre el repecho, en la llana meseta que era la cumbre de la montaña más alta del mundo.

La resistente enana se irguió en aquel elevado lugar y recorrió con la mirada el paisaje que se extendía a sus pies, el mundo conquistado. Entonces divisó las multitudes, millares y millares de sus barbudos servidores, llenando todos los valles y todos los caminos. La estaban aclamando.

Cepa se despertó bañada en sudor. Le costó unos instantes orientarse, darse cuenta de que estaba en su pequeño cuarto de las minas enanas en el valle del Viento Helado. Esbozó una leve sonrisa al recordar el vivido sueño, la pasmosa oleada de fuerza que la hizo llegar a la cumbre. Pero su sonrisa quedó borrada por el desconcierto al pensar en la escena siguiente, en los enanos aclamándola.

-¿Por qué habré soñado eso? -se preguntó Cepa en voz alta. Jamás escalaba para alcanzar gloria; lo hacía simplemente por la satisfacción personal que le proporcionaba conquistar una montaña. A Cepa le importaba un ardite lo que los demás pensaran de sus logros como escaladora, y rara vez le decía a nadie adónde iba, dónde había estado o si la escalada había sido un éxito o no.

La enana se enjugó el sudor de la frente y volvió a recostarse en el duro colchón, con las imágenes del sueño todavía vividas en su mente. ¿Un sueño o una pesadilla? ¿Se estaba engañando a sí misma sobre la verdad del motivo por el que escalaba? ¿Existía realmente una satisfacción personal, un sentimiento de superioridad, cuando conquistaba una montaña? Y, si tal era el caso, entonces ¿era esa sensación de superioridad no sólo con la montaña, sino con sus congéneres?

Las preguntas asaltaban con machacona insistencia a la sacerdotisa, por lo habitual inquebrantable y humilde. Cepa esperaba que esas ideas no fueran ciertas. Tenía mejor opinión de sí misma, de su verdadero yo, que el estar interesada en semejantes mezquindades. Tras un buen rato de dar vueltas en el lecho, la enana consiguió quedarse dormida otra vez.

Cepa no tuvo más sueños esa larga noche. *Crenshinibon*, guardada en un cajón con llave a los pies de la cama de la enana, percibió la consternación de Cepa y comprendió que tenía que ser prudente en impartir tales sueños. Esta enana no era de los que caían en la tentación con facilidad. El artefacto no tenía ni idea de qué posesiones o riquezas podía prometer para despertar el deseo de Cepa Garra Escarbadora.

Sin esas insidiosas promesas, la Piedra de Cristal no podía apoderarse de la voluntad de la enana. Pero, si *Crenshinibon* se hacía más patente, más vehemente, podía poner sobre aviso a Cepa sobre la verdad de sus orígenes y sus designios. Y, desde luego, el artefacto no quería levantar sospechas de alguien que podía recurrir a los poderes de los dioses benignos, quizás incluso descubrir los secretos de cómo destruirlo.

La Piedra de Cristal se cerró en su magia, guardó sus pensamientos de ente vivo en lo más profundo de sus facetas cuadradas. Comprendió que la larga espera no había acabado del todo; no mientras estuviera en manos de esta enana.

Cuarta parte

El valle del Viento Helado

Recuerdo muy bien aquella vez que regresé a Menzoberranzan, mi ciudad natal, la ciudad de mi infancia. Bogaba en una balsa a través del lago Donigarten cuando la urbe surgió ante mí, una vista que había temido y deseado ver por igual. Jamás quise volver a Menzoberranzan y, sin embargo, no podía menos que preguntarme qué sentiría al estar allí de nuevo. ¿Era un lugar tan malo como lo evocaba en mi memoria?

Recuerdo bien aquel momento en que pasé junto al curvado muro de la caverna y las estalagmitas talladas aparecieron ante mi vista.

Sufrí una decepción.

No sentí cólera ni sobrecogimiento. No se despertó en mí ninguna sensación cálida de nostalgia, ni verdadera ni falsa. No me abrumaron los recuerdos de mi infancia, ni siquiera los de los buenos tiempos junto a Zaknafein.

Lo único que me llamó la atención en aquel momento crítico fue el hecho de que había luces en la ciudad, un acontecimiento insólito y quizá significativo. Mi mente sólo estaba ocupada por la difícil misión que me aguardaba, y en cómo actuar rápidamente para llevarla a cabo de manera satisfactoria. Mis temores, de los que no me había librado, eran de todo punto lógicos, no los impulsivos e irracionales basados en recuerdos infantiles, sino las inquietudes reales de encontrarme en la guarida de un poderoso enemigo.

Posteriormente, cuando la situación lo permitió, reflexioné sobre aquel momento, desconcertado de que hubiera sido tan decepcionante, tan insignificante. ¿Por qué no me había sentido impresionado al contemplar la ciudad que había sido mi hogar durante las tres primeras décadas de mi vida?

Sólo cuando rodeé la estribación noroccidental de la cordillera la Columna del Mundo y entré en el valle del Viento Helado, comprendí la verdad. Menzoberranzan había sido un lugar de paso en mi viaje, pero no un hogar. Jamás lo fue. Como apuntaba el enigma de la vidente ciega, el valle del Viento Helado había sido mi primer hogar. Todo lo ocurrido antes, todo lo que me había llevado hasta aquel lugar inhóspito y barrido por el viento - Menzoberranzan, Blingdenstone, la superficie, incluso la encantada arboleda del vigilante que fue mi mentor, Montolio DeBrouchee- había sido sólo un camino que seguir, la senda que llevaba a mi destino.

La evidencia de todo esto se hizo clara en mi mente cuando rodeé la estribación y volví a ver el valle tras diez años y sentí el viento en el rostro, el mismo viento que siempre había allí y que había dado nombre al lugar.

Hogar. Es una palabra complicada, que tiene distintos significados para cada persona. En mi caso, el hogar no es sólo un sitio, sino un sentimiento, una sensación cálida y reconfortante de seguridad. El hogar es ese lugar en el que ni mis actos ni mi piel necesitan una justificación, donde se me tiene que aceptar porque es mi sitio. Es un dominio tanto personal como compartido, ya que es el lugar al que una persona pertenece realmente, y, sin embargo, el que lo sea se debe a los amigos que tiene a su alrededor.

A diferencia de mi primera impresión al ver Menzoberranzan, cuando contemplé el valle del Viento Helado acudió a mi mente una avalancha de recuerdos, de lo que había pasado allí. Evocaba los ratos que había pasado sentado en la ladera de la cumbre de Kelvin, observando las estrellas y los fuegos de las tribus nómadas de los bárbaros, recordaba la lucha contra los yetis de la tundra al lado de Bruenor. Recordaba la asqueada expresión del enano cuando lamió el filo de su hacha y comprobó que los sesos de un yeti de la tundra tienen un sabor horrible. Recordaba mi primer encuentro con Catti-brie, todavía mi compañera de camino en la actualidad. Por entonces no era más que una chiquilla, un alma confiada y hermosa, un espíritu indomable y, no obstante, siempre sensible.

Recordé todo eso, un verdadero aluvión de imágenes, y, aunque mi misión de entonces no era menos vital y urgente que la que me llevó a Menzoberranzan, no pensé en ella, no me planteé el curso que debía seguir.

En aquel momento no era primordial para mí, simplemente. Lo único que me importaba era que había vuelto a casa.

Drizzt Do'Urden

18

Cabalgando a lomos del viento

Drizzt y Catti-brie acompañaron a Deudermont, a Waillan y a Dunkin hasta Carradoon para despedirse de los marineros junto a los que habían trabajado durante los últimos cinco años, todos ellos amigos. El drow estaba impaciente y no quería retrasar el regreso al valle del Viento Helado más tiempo del que fuera necesario, pero este corto viaje era importante, y en él hubo cariñosas despedidas y la promesa de que volverían a encontrarse.

Los dos amigos -Drizzt llamó a *Guenhwyvar* después- cenaron con Deudermont y Robillard esa noche. El hechicero, que se mostraba más animado y amistoso de lo que tenía por costumbre, prometió utilizar su magia para transportarlos de vuelta a Espíritu Elevado y ponerlos en camino.

-¿Qué sucede? -preguntó el mago cuando los otros tres comensales intercambiaron una mirada cómplice a la par que sonreían, ya que todos pensaban lo mismo.

Robillard había cambiado durante las últimas semanas, sobre todo desde la loca batalla en la playa de Caerwich. Lo cierto era que Harkle había influido en él.

-¿Qué sucede? -inquirió de nuevo el hechicero con un tono más enérgico.

Deudermont se echó a reír y levantó la copa para hacer un brindis.

-Por Harkle Harpell -dijo el capitán-, ¡y todas las cosas buenas que hizo!

Robillard resopló con desdén, dispuesto a recordarles que el *Duende del Mar* estaba atrapado en un lago, a cientos de kilómetros de la Costa de la Espada. Pero, al reparar en las expresiones divertidas de sus compañeros de mesa, el desconfiado mago comprendió el verdadero sentido del brindis de Deudermont, y que sus palabras hacían alusión a él.

Su primer impulso fue protestar a gritos, quizás incluso revocar su oferta de trasladar a Drizzt y a Catti-brie de vuelta a la catedral. Pero, finalmente, el hechicero tuvo que admitir para sus adentros que tenían razón, así que levantó su copa. Aunque no lo dijo en voz alta, Robillard estaba planteándose la posibilidad de viajar a la famosa Mansión de Hiedra, en Longsaddle, para hacer una visita a su excéntrico amigo.

No fue fácil para Drizzt, Catti-brie y Deudermont decirse adiós. Intercambiaron abrazos y la promesa de volver a verse, pero todos sabían la espinosa misión que aguardaba a los dos amigos. Existía la posibilidad, nada remota, de que ninguno de ellos saliera vivo del valle del Viento Helado.

Esto lo sabían todos, pero ninguno de ellos mencionó tal posibilidad, y actuaron como si su separación sólo fuera un breve intervalo en su amistad.

Veinte minutos después, Drizzt y Catti-brie estaban de vuelta en Espíritu Elevado. Robillard se despidió de ellos, y acto seguido desapareció en medio de un estallido de energía mágica.

Iván, Pikel y Danica los recibieron.

-Cadderly se está preparando -comentó el fornido enano barbirrubio-. ¡A un viejo le cuesta más tiempo, ya sabéis!

-Ji, ji, ji -intervino Pikel.

Danica simuló una protesta, pero en realidad -y Catti-brie lo advirtió- se alegraba de que los enanos siguieran bromeando con la avanzada edad de Cadderly. Lo hacían porque creían

que el clérigo estaba recobrando fuerza, recuperando la juventud, y sus chanzas estaban llenas de esperanza, no de malicia.

-Acompáñame -pidió Danica a Catti-brie-. Apenas hemos tenido tiempo para estar juntas. -La mujer lanzó una mirada desabrida a Iván y a Pikel, que se disponían a ir tras ellas-. Solas -finalizó con énfasis.

-Oooooh -gimió Pikel.

-¿Hace siempre eso? -le preguntó Drizzt a Iván, que suspiró y asintió con la cabeza.

-¿Tienes tiempo suficiente para contarme más sobre Mithril Hall? -preguntó Iván-. Y de Menzoberranzan he oído relatar algunas cosas, pero no las creo.

-Te contaré todo cuanto pueda-respondió Drizzt-. Y, desde luego, no te va a resultar fácil dar crédito a muchos de los esplendores que te describiré.

-¿Y de Bruenor, qué? -añadió, Iván.

-¡Bunor! -intervino Pikel, excitado.

Iván dio un cachetazo a su hermano en la cabeza.

-Nos encantaría ir contigo, elfo -explicó el enano barbirrubio-, pero tenemos cosas que hacer aquí en estos momentos. Cuidar de los mellizos y todo lo demás. Y mi hermano, de sus jardines. -Tan pronto como mencionó a Pikel, Iván se giró rápidamente para mirar al otro enano, como si esperara que hiciera algún otro comentario tonto.

La verdad era que Pikel parecía querer decir algo, pero se puso a silbar. Cuando Iván se volvió de nuevo hacia Drizzt, el drow tuvo que morderse los labios para no soltar la carcajada, porque, nada más darle la espalda su hermano, Pikel se puso los pulgares en las orejas, movió los otros dedos, y sacó la lengua tanto como le fue posible.

Iván se giró velozmente, pero Pikel había dejado de hacerle burla y volvía a silbar. Esta pantomima se repitió tres veces antes de que Iván se diera por vencido.

Drizzt conocía a los dos enanos hacía sólo dos días, pero le parecían la mar de divertidos, e imaginaba los buenos ratos que los Lomo de Peña harían pasar a Bruenor si alguna vez se conocían.

Para Danica y Catti-brie la última hora que pasaron juntas fue mucho más seria y sosegada. Fueron a los aposentos del matrimonio, un conjunto de cinco habitaciones, cerca de la parte trasera del gran edificio. Encontraron a Cadderly en el dormitorio, rezando y preparándose, así que se marcharon sin hacer ruido.

Su charla versó sobre generalidades al principio. Catti-brie habló sobre su pasado, de cómo había quedado huérfana siendo muy pequeña y había sido acogida bajo el amparo de Bruenor para criarse entre los enanos del clan Battlehammer. Danica se refirió a su aprendizaje de las enseñanzas del gran maestro Penpahg D'Ahn. Era una freila, una guerrera disciplinada, no muy distinta de Catti-brie.

Catti-brie no estaba acostumbrada a tratar con mujeres de su edad y con un modo de pensar similar, pero le gustaba; le gustaba Danica muchísimo, y no le costaba imaginar una gran amistad entre ellas si el tiempo y las circunstancias lo permitieran. En realidad, la situación de Danica también era difícil, su vida tampoco había sido muy fácil, y el trato con otras mujeres de su edad, igual de escaso.

Hablaron del pasado y, finalmente, del presente y de sus esperanzas para el futuro.

-¿Lo amas? -se atrevió a preguntar Danica, refiriéndose al elfo oscuro.

Catti-brie se sonrojó hasta las orejas; no podía darle una respuesta. Claro que quería a Drizzt, pero no sabía si lo amaba en el sentido al que se refería Danica. El drow y ella habían acordado relegar esa clase de sentimientos, pero ahora, después de varios años de la muerte de Wulfgar y estando Catti-brie acercándose a los treinta, el tema volvía a plantearse.

-Es un hombre muy apuesto -comentó Danica al tiempo que soltaba una risita divertida, como si fuera una chiquilla.

Así era exactamente como se sentía Catti-brie, reclinada en el diván de la salita de estar de Danica: una chiquilla. Era como volver a la adolescencia, charlando despreocupadamente del amor y de la vida, permitiéndose creer que su mayor problema era decidir si Drizzt le parecía apuesto o no.

Ni que decir tiene que el peso de la realidad no tardó en imponerse a las dos mujeres, cortando de raíz las risitas. Catti-brie había amado a un hombre y lo había perdido; y Danica, madre de dos niños, tenía que enfrentarse a la posibilidad de que su esposo, prematuramente envejecido por la creación de Espíritu Elevado, no tardara en morir.

La conversación fue perdiendo animación poco a poco, y acabó por interrumpirse. Después Danica se quedó sentada, en silencio, mirando fijamente a Catti-brie.

-¿Qué pasa? -quiso saber la joven norteña.

-Estoy embarazada -confesó Danica, y Catti-brie supo de inmediato que era la primera persona a la que se lo había dicho, antes incluso que a Cadderly.

Catti-brie esperó unos instantes; esperó hasta ver que la sonrisa de Danica se ensanchaba poco a poco para estar segura de que el embarazo era una buena noticia para la freila, y entonces también ella sonrió con ganas y estrechó a Danica en un fuerte abrazo.

-No se lo cuentes a Cadderly -pidió Danica- Ya he planeado cómo voy a decírselo.

Catti-brie se recostó en el respaldo de la silla.

-Y, sin embargo, me lo has contado a mí antes -dijo con un tono solemne que evidenciaba la gravedad de tal circunstancia.

-Te marchas -respondió Danica con actitud práctica.

-Pero apenas me conoces -le recordó Catti-brie.

Danica sacudió la cabeza, y su cabello rubio rojizo se agitó; sus exóticos ojos almendrados se prendieron en los azul profundo de la otra mujer.

-Sí que te conozco -repuso suavemente.

Eso era cierto, y Catti-brie se dio cuenta de que también conocía a Danica. Eran muy parecidas, y las dos comprendieron que se iban a echar mucho de menos.

Oyeron a Cadderly moverse en la habitación contigua; había llegado el momento de partir.

-Volveré algún día -prometió Catti-brie.

-Y yo visitaré el valle del Viento Helado -respondió Danica.

Cadderly entró en la salita y les dijo que era hora de que Catti-brie y Drizzt se marcharan. Sonreía cálidamente, y fue lo bastante delicado para no hacer ninguna alusión a las lágrimas que humedecían los ojos de las dos mujeres.

Cadderly, Drizzt y Catti-brie estaban en lo alto de la torre más grande de Espíritu Elevado, a casi noventa metros del suelo, con el viento soplando contra sus espaldas.

El clérigo entonó quedamente un cántico durante un rato, y, de manera gradual, los dos amigos empezaron a sentirse más ligeros, menos sólidos de algún modo. Cadderly los cogió de la mano y continuó con su salmodia, y los tres desaparecieron. Como fantasmas insustanciales se elevaron en el viento desde lo alto de la torre.

El mundo pasó bajo ellos velozmente, como un manchón envuelto en bruma, como una visión onírica. Ni Drizzt ni Catti-brie supieron cuánto tiempo estuvieron volando, pero el día empezaba a romper por el horizonte oriental cuando perdieron velocidad hasta detenerse y volverse más sólidos de nuevo.

Estaban en la ciudad de Luskan, en el límite septentrional de la Costa de la Espada, justo al sur de la estribación occidental de la cordillera de la Columna del Mundo, y a unos trescientos kilómetros, a caballo o a pie, de Diez Ciudades.

Cadderly no conocía la ciudad, pero los cálculos del clérigo fueron perfectos y los tres aparecieron justo enfrente del templo de Deneir. Cadderly fue bien recibido por sus cofrades, y se ocupó de que a sus amigos les proporcionaran habitaciones. Mientras ellos dormían, salió con uno de los clérigos de Luskan para gestionar el viaje de Drizzt y Catti-brie con una caravana que se dirigiera al valle del Viento Helado.

Resultó más fácil de lo que Cadderly esperaba, cosa que lo alegró, pues temía que la ascendencia de Drizzt supusiera un problema insalvable. Pero el drow era conocido entre muchos de los mercaderes de Luskan, al igual que Catti-brie, y su destreza en la lucha era una ventaja bienvenida por cualquier caravana que viajara hacia el norte, al peligroso territorio que era el valle del Viento Helado.

Cuando Cadderly regresó al templo de Deneir encontró a los dos compañeros despiertos, charlando con otros clérigos mientras recogían víveres para el largo camino que tenían por delante. El drow aceptó un regalo reverentemente, un par de odres llenos del agua bendita de la fuente del templo. Drizzt no veía un uso práctico para el agua, pero el hecho significativo de que un clérigo de un dios del bien se lo diera a él, un elfo oscuro, no le pasó por alto.

-Tus cofrades son buenas personas -le comentó a Cadderly cuando los tres se quedaron por fin solos. Cadderly ya les había explicado que estaban hechos todos los arreglos para el viaje, incluidos el lugar y la hora señalados para que Drizzt y Catti-brie se unieran a la caravana. Los mercaderes partían ese mismo día, y les daban una hora para ponerse en camino. Los tres sabían que esto era una despedida más.

-Honran a Deneir -se mostró de acuerdo el clérigo.

Drizzt estaba ocupado preparando su mochila, así que Catti-brie se llevó a Cadderly para hacer un aparte con él. La joven pensaba en Danica, su amiga.

Cadderly sonrió cálidamente, comprendiendo, al parecer, sobre qué versaría esta conversación privada.

-Tienes muchas responsabilidades -empezó Catti-brie.

-Mi dios no es tan exigente -repuso el clérigo con malicia, pues sabía que Catti-brie no se refería a sus deberes con Deneir.

-Me refiero a los mellizos -susurró la joven-. Y a Danica.

Cadderly asintió con la cabeza. No tenía objeciones al respecto.

Catti-brie hizo una larga pausa, pues al parecer no encontraba las palabras adecuadas. ¿Cómo podía plantearle las cosas sin que el clérigo se sintiera insultado?

-Iván me contó algo acerca de tu... situación -dijo al fin la joven.

-¿De veras? -contestó Cadderly, que no tenía intención de ponérselo fácil a Catti-brie.

-El enano me dijo que esperabas morir tan pronto como Espíritu Elevado quedara terminado -explicó la guerrera-. Y añadió que por tu aspecto es lo que parecía que iba a pasar.

-Es como me sentía -admitió el clérigo-. Y las visiones que tuve sobre la catedral me hicieron pensar que así sería.

-Sin embargo, de eso hace más de un año -comentó Catti-brie. Cadderly volvió a asentir con la cabeza-. El enano dijo que parecías estar más joven -insistió-. Y más fuerte.

La sonrisa de Cadderly se ensanchó. Comprendía que Catti-brie miraba por los intereses de Danica, y su profunda amistad con su esposa despertaba en él un gran afecto.

-No sé nada con certeza -le dijo-, pero las observaciones de Iván parecen acertadas. Me siento más fuerte ahora, con mucha más energía que cuando la catedral se terminó. -Cadderly alargó una mano y se pasó los dedos por el cabello, en su mayor parte canoso, pero en el que

había algunos mechones de color rubio oscuro-. Cabellos castaños -prosiguió el envejecido clérigo-. Lo tenía blanco del todo cuando el templo quedó terminado.

-¡Estás rejuveneciendo! -manifestó Catti-brie con entusiasmo.

Cadderly soltó un largo y profundo suspiro, y después no pudo menos que asentir con un gesto.

-Eso parece -repuso-. Pero no puedo estar seguro de nada -añadió, como si tuviera miedo de expresar sus esperanzas en voz alta-. La única explicación que se me ocurre es que las visiones que me fueron reveladas, visiones de mi muerte inminente, y el agotamiento que sentía al culminar la creación de Espíritu Elevado eran una prueba de mi incuestionable lealtad a los preceptos y mandamientos de Deneir. Creía sinceramente que moriría tan pronto como el primer servicio en la nueva catedral concluyera, y, de hecho, cuando terminó la celebración me sobrevino una gran debilidad. Me retiré a mi cuarto, prácticamente llevado en brazos por Danica e Iván, y me dormí creyendo que no volvería a abrir los ojos en este mundo. Acepté mi suerte. -Hizo una pausa y cerró los párpados, recordando aquel fatídico día.

-Pero ahora... -insistió Catti-brie.

-Quizá Deneir me puso a prueba, puso a prueba mi lealtad -dijo Cadderly-. Tal vez haya pasado esa prueba, y por ello ahora mi dios ha decidido perdonarme la vida.

-Si es un dios benigno, entonces la decisión está tomada -manifestó Catti-brie firmemente-. Ningún dios bondadoso te apartaría de Danica y los mellizos, y... -La joven calló y se mordió los labios, no queriendo revelar el secreto de su amiga.

-Deneir es un dios bueno -contestó Cadderly con idéntica firmeza-. Pero tú hablas de intereses terrenales, y nosotros, simples mortales, no podemos comprender los designios de Deneir. Si me aparta de Danica y de mis hijos, por eso no dejará de ser el buen dios que es en realidad. -Catti-brie sacudió la cabeza sin convencimiento.

»Hay significados más profundos y principios más elevados que escapan a la comprensión de los humanos -le dijo el clérigo-. Tengo fe en que Deneir hará lo que sea más justo y necesario a sus designios, que están por encima de los míos.

-Pero no has perdido la esperanza -adujo Catti-brie con un tono que hacía de sus palabras una acusación-. Confías en volver a ser joven otra vez, tan joven como tu esposa, para así pasar la vida a su lado y con vuestros hijos.

Cadderly rió con ganas.

-Es verdad -admitió finalmente, y Catti-brie se apaciguó.

También Drizzt se quedó conforme; el drow, gracias a la agudeza de sus oídos, había seguido toda la conversación, poniendo sólo parte de su atención en la tarea de preparar la mochila.

Catti-brie y Cadderly se abrazaron, y después el envejecido clérigo, que ya no parecía tan viejo, se acercó a Drizzt y le estrechó la mano con sincero afecto.

-Tráeme el artefacto, esa Piedra de Cristal -le pidió-. Juntos, descubriremos el modo de librar al mundo de su perversidad.

»Y trae también a tu padre -prosiguió el clérigo-. Creo que le gustaría estar en Espíritu Elevado.

Drizzt estrechó la mano de Cadderly con más fuerza, agradecido por la seguridad que el clérigo tenía en el éxito de su empresa.

-La Piedra de Cristal me dará... nos dará -rectificó el drow, mirando a Catti-brie- la excusa que necesitamos para regresar a Carradoon.

-Un viaje que yo he de emprender ahora -dijo Cadderly, y se alejó de la pareja.

Los dos amigos no dijeron nada al quedarse solos, y se dedicaron a finalizar los preparativos para el camino.

El camino a casa.

19

Y todo el mundo es suyo

Revjak sabía que se llegaría a esto; lo había sabido tan pronto como comprendió que Berkthgar no tenía intención de dividir la tribu del Alce para reinstaurar otra de las tribus.

Así que ahora Revjak se enfrentaba al formidable bárbaro dentro del círculo formado por su pueblo. Todos los de la tribu sabían lo que iba a ocurrir, pero tenía que hacerse correctamente, con las reglas de las antiguas tradiciones.

Berkthgar esperó a que la multitud guardara silencio. Podía permitirse el lujo de ser paciente porque sabía que los murmullos le eran favorables, que los argumentos para su encumbramiento cobraban más fuerza a cada momento. Finalmente, después de lo que a Revjak le parecieron unos minutos interminables, la muchedumbre se calló.

Berkthgar alzó los brazos hacia el cielo, con las manos extendidas. Tras él, sujeto diagonalmente a su espalda, asomaba *Bankenfuere*, su enorme mandoble.

-Reclamo el Derecho al Desafío -declaró el gigantesco guerrero.

Se alzó un coro de aclamaciones, no tan fuerte como le hubiera gustado a Berkthgar, pero que, en definitiva, demostraba que contaba con bastante apoyo.

-¿Con qué derecho de sangre haces semejante desafío? -respondió Revjak con rigor.

-Por derecho de sangre no -contestó al punto Berkthgar-, ¡sino por méritos propios!

De nuevo se oyeron las aclamaciones de sus jóvenes partidarios.

Revjak sacudió la cabeza.

-No es motivo suficiente si el linaje no exige un desafío -protestó, y sus partidarios, aunque no tan ruidosos como los de Berkthgar, lanzaron sus propios vítores-. He gobernado en tiempos de conflictos y en épocas de paz -terminó el jefe de manera contundente, lo que era totalmente cierto.

-¡Igual que yo! -se apresuró a interrumpirlo Berkthgar-. Lo hice en Piedra Alzada, un lugar muy lejos del hogar. ¡Dirigí a nuestro pueblo en la guerra y en la paz, y encabecé la marcha durante todo el camino de regreso al valle del Viento Helado, a nuestra tierra!

-En donde Revjak es el jefe de la tribu del Alce -interpuso el guerrero de más edad sin mostrar la menor vacilación.

-¿Con qué derecho de sangre? -demandó Berkthgar. Revjak se encontraba en una difícil situación aquí, y lo sabía-. ¿Qué derecho de linaje tiene Revjak, hijo de Jorn el Rojo, que no era jefe, para sostener su posición? -inquirió Berkthgar secamente. El aludido no respondió.

»Esa posición te fue cedida -prosiguió el guerrero, repitiendo una historia que no era una novedad para los suyos, pero haciéndolo desde una perspectiva diferente de la que siempre habían escuchado-. La recibiste, sin que mediara desafío ni derechos, de manos de Wulfgar, hijo de Beornegar.

Kierstaad observaba toda la escena manteniéndose al margen. En ese momento, el joven comprendió la verdadera razón por la que Berkthgar se había lanzado a hacer una campaña de desprestigio contra Wulfgar. Si la figura del legendario guerrero seguía siendo importante aún después de la muerte, entonces el derecho de su padre quedaría muy consolidado. Pero si la memoria de Wulfgar sufría algún desdoro...

-Sí, Wulfgar, que desafió con pleno derecho el liderazgo de Heafstaad, quien, por linaje, era el jefe de la tribu -razonó Revjak, que seguidamente se dirigió a la concurrencia-.

¿Cuántos de los presentes recuerdan el combate en el que Wulfgar, hijo de Beornegar, se proclamó nuestro jefe?

Muchas cabezas se movieron arriba y abajo, la mayoría de ellas de gente mayor que había permanecido en el valle del Viento Helado todos estos años.

-También yo lo recuerdo -gruñó Berkthgar ferozmente-. Y no pongo en duda el derecho de Wulfgar, ni todo lo bueno que hizo por nuestro pueblo. Pero tú no tienes más derecho de sangre que yo, y seré quien dirija a nuestra gente, Revjak. ¡Exijo el Derecho al Desafío!

Las aclamaciones retumbaron más fuertes que antes.

Revjak miró a su hijo y sonrió. No podía eludir la exigencia de Berkthgar, como tampoco estaba en condiciones de vencer en combate al hombretón. Se volvió hacia el guerrero.

-De acuerdo -aceptó, y entonces los gritos fueron ensordecedores tanto por el lado de los partidarios de Berkthgar como por parte de los de Revjak.

-Dentro de cinco horas, antes de que el sol esté bajo en el horizonte -empezó Berkthgar.

-Ahora -dijo Revjak inesperadamente.

El gigantesco guerrero miró al otro hombre, intentando discernir si se traía algo entre manos. Por lo general, el Derecho al Desafío se disputaba el mismo día en que se había hecho, al cabo de unas horas, después de que los dos contrincantes tuvieran tiempo de prepararse mental y físicamente para el combate.

Berkthgar estrechó los azules ojos y toda la muchedumbre guardó silencio, con expectación. Una sonrisa ensanchó el rostro del hombretón. No temía a Revjak, ni ahora ni nunca. Lentamente, el gigantesco guerrero subió la mano hacia el hombro y, agarrando la empuñadura de *Bankenfuere,* sacó el enorme espadón de su vaina. La parte superior de la funda había sido recortada a fin de que Berkthgar pudiera extraer el arma rápidamente. Así lo hizo, enarbolándola sobre su cabeza, muy alto.

Revjak cogió su propia arma, pero, como advirtió su preocupado y observador hijo, no parecía muy dispuesto al combate.

Berkthgar se aproximó cautelosamente, sintiendo el equilibrio de *Bankenfuere* a cada paso.

Entonces Revjak alzó la mano y el otro guerrero se detuvo, esperando.

-¿Quiénes de vosotros esperan que Revjak venza? -preguntó, y un sonoro coro de voces lo aclamaron.

Creyendo que la pregunta no era más que una artimaña para minar su confianza en sí mismo, el guerrero más joven inquirió con voz enronquecida:

-¿Y quién quiere ver a Berkthgar, Berkthgar *el Intrépido,* como jefe de la tribu del Alce?

Como era de esperar, las aclamaciones fueron más sonoras.

Revjak se acercó enseguida a su oponente sin adoptar una actitud amenazadora, con una mano levantada y la otra sosteniendo el hacha bajada.

-El desafío ha tenido su respuesta -dijo, y tiró su arma al suelo.

Todos los ojos se abrieron de par en par en un gesto de incredulidad, y sobre todo los de Kierstaad. ¡Esto era una deshonra! ¡Era un acto de cobardía entre los bárbaros!

-No puedo vencerte, Berkthgar -explicó Revjak, que habló con voz alta y clara para que todos lo oyeran-. Ni tú puedes derrotarme a mí.

-¡Podría partirte por la mitad! -manifestó el guerrero, ceñudo, mientras levantaba la espada con las dos manos con tanta vehemencia que Revjak creyó que iba hacerlo en ese mismo momento.

-Y nuestro pueblo sufriría las consecuencias de tus actos -declaró Revjak sosegadamente-. Cualquiera que venciera de los dos se encontraría, no con una tribu unida,

sino con dos enfrentadas, divididas por la ira y queriendo tomar venganza. -Recorrió con la mirada la asamblea de bárbaros, y se dirigió de nuevo a todos ellos-. Aún no somos lo bastante numerosos para soportar eso. Tanto si vamos a fortalecer los lazos de amistad con Diez Ciudades y con los enanos que han regresado al valle, como si volvemos a las antiguas costumbres, debemos hacerlo juntos, ¡como un solo pueblo!

El entrecejo de Berkthgar continuó fruncido. Ahora lo entendía. Revjak no podía vencerlo en combate -los dos lo sabían- así que el guerrero más viejo había usurpado el propio poder del desafío. En ese momento, Berkthgar ansiaba descargar su arma y partirlo en dos de verdad, pero ¿cómo iba a hacer nada contra el hombre ahora?

-Como un solo pueblo -repitió Revjak, y tendió la mano, ofreciéndosela a su oponente para que se la estrechara.

Berkthgar estaba loco de rabia. Metió la puntera del pie debajo del hacha tirada de Revjak y la lanzó dando vueltas a través del círculo.

-¡Eres un cobarde! -bramó-. ¡Lo has demostrado hoy! -Acto seguido levantó los brazos en señal de victoria.

-¡No puedo apelar a ningún derecho de sangre! -gritó Revjak, atrayendo la atención de nuevo sobre él-. ¡Ni tú tampoco! Es el pueblo el que debe decidir quién ha de gobernar y quién ha de retirarse.

-¡Era un desafío de combate! -replicó Berkthgar.

-¡Esta vez, no! -repuso Revjak con rapidez-. No cuando toda la tribu tendría que sufrir por culpa de tu estúpido orgullo. -Berkthgar hizo otro movimiento como si lo fuera a atacar, pero Revjak no le prestó atención y se volvió hacia los reunidos-. ¡Decididlo! -ordenó.

-¡Revjak! -gritó un hombre, pero su voz quedó ahogada con las de los jóvenes guerreros que clamaban el nombre de Berkthgar. Éstos, a su vez, fueron superados por un gran grupo que aclamaba a Revjak. Y así continuó durante un rato, imponiéndose primero un bando y luego el otro en sus gritos cada vez más fuertes. Estallaron varias peleas, y salieron a relucir las armas.

Entretanto, Berkthgar dirigió una mirada feroz a Revjak y, al encontrarse con que el guerrero más viejo la sostenía con igual firmeza, se limitó a sacudir la cabeza con incredulidad. ¿Cómo podía Revjak haber causado semejante deshonra a su pueblo?

Pero Revjak estaba convencido de haber obrado bien. No tenía miedo a morir, ni mucho menos, pero creía de verdad que una lucha entre Berkthgar y él dividiría a la tribu y acarrearía privaciones y miseria a ambos grupos. Era mejor así, siempre y cuando las cosas no se escaparan de las manos.

Y parecía que eso era exactamente lo que tenía visos de ocurrir. Los dos bandos seguían gritando, pero ahora cada grito iba acompañado por el gesto amenazador de enarbolar un hacha o una espada.

Revjak observó a la multitud atentamente, calculando el apoyo que tenía y el que recibía su oponente. No tardó en ver y aceptar la verdad.

-¡Alto! -ordenó a voz en grito, y, poco a poco, el enfrentamiento verbal disminuyó-. Con todas vuestras fuerzas, ¿quién está a favor de Berkthgar? -preguntó. Respondió un estruendoso clamor-. ¿Y a favor de Revjak?

-¡Revjak es un cobarde que no quiso luchar! -se apresuró a intervenir Berkthgar, y las aclamaciones para el hijo de Jorn no fueron tan sonoras ni tan entusiastas.

-Entonces, está decidido -dijo Revjak, más para su oponente que para la multitud-. Berkthgar es el jefe de la tribu del Alce.

El gigantesco guerrero apenas daba crédito a lo que acababa de pasar. Deseaba machacar al astuto hombre mayor. Aquél tendría que haber sido su día de gloria, una victoria en un combate a muerte, como había ocurrido desde el nacimiento de las tribus. Pero ¿cómo

podía hacer algo así? ¿Cómo iba a matar a un hombre desarmado, el mismo que lo acababa de proclamar el cabecilla de todo su pueblo?

-Sé prudente y sabio, Berkthgar -dijo el hombre mayor en voz baja y acercándose a él, ya que el murmullo generalizado de la multitud era realmente alto-. Juntos, descubriremos el verdadero camino para nuestro pueblo, lo que es mejor para nuestro futuro.

El guerrero lo apartó a un lado de un empellón.

-Eso lo decidiré yo -lo corrigió en voz alta-. ¡No necesito el consejo de un cobarde!

Entonces salió del círculo, seguido por sus partidarios de más confianza.

Dolido por el rechazo de su oferta, pero sin sorprenderse en realidad, Revjak se consoló pensando que había puesto todo su empeño en hacer lo que era mejor para los suyos. Sin embargo, aquello importó poco cuando el hombre miró a su hijo, que acababa de superar los ritos para entrar en la edad viril.

La expresión de Kierstaad era de incredulidad, incluso de vergüenza.

Revjak levantó la cabeza y se dirigió hacia el joven.

-Tienes que comprenderlo -dijo con voz autoritaria-. Era el único modo.

Kierstaad se apartó de su padre. La lógica podría haberle descubierto la gran valentía mostrada por Revjak aquel día, pero la lógica no tenía cabida en la conciencia del joven en ese momento. Se sentía avergonzado, verdaderamente humillado, y sólo deseaba alejarse de allí, correr hacia la tundra abierta.

Vivir o morir, poco importaba.

Cepa estaba sentada en lo más alto de la cumbre de Kelvin, una escalada fácil para ella. Sus pensamientos en las horas de vigilia, como la mayoría de sus sueños, estaban enfocados de lleno en el sur, en los majestuosos picos de la Columna del Mundo. Imágenes fugaces de gloria y victoria pasaban veloces por la mente de la enana. Se veía a sí misma de pie en la cumbre de la montaña más alta, observando todo el mundo.

Lo inverosímil de la imagen, su pura irracionalidad, no penetraba en los pensamientos conscientes de Cepa. La constante andanada de imágenes, la oleada de alucinaciones, empezaba a corroer la mentalidad siempre pragmática de la enana. Para Cepa, la lógica perdía terreno ante los deseos a pasos agigantados, unos deseos que en realidad no eran suyos.

-Voy para allá, elevadas cumbres -dijo la enana de repente, dirigiéndose a las distantes montañas-. ¡Y ninguna de vosotras es lo bastante grande para hacerme desistir!

Se acabó. Ya lo había dicho en voz alta. De inmediato empezó a recoger sus cosas, y después se descolgó por el borde e inició el descenso a la base del monte.

Dentro de su mochila, *Crenshinibon* ronroneaba de puro júbilo. El poderoso artefacto no tenía proyectado hacer de Cepa su portadora. La Piedra de Cristal conocía la testarudez de la enana, a pesar de que sus insidiosas alucinaciones habían hecho mella gradualmente en ella. Y, lo que era peor, *Crenshinibon* sabía la posición de Cepa en su sociedad como sacerdotisa de Moradin, el Forjador de Almas. Hasta el momento, el artefacto se las había ingeniado para desbaratar cualquier intento de la enana de comunicarse con su dios, pero, antes o después, Cepa buscaría ese contacto espiritual, y probablemente descubriría la verdad sobre la «varita calorífica» que guardaba en su mochila.

En consecuencia, *Crenshinibon* la utilizaría para alejarse de los enanos, para escapar a las agrestes cumbres de la Columna del Mundo, donde podría encontrar un troll o un gigante o tal vez incluso a un dragón que le sirviera de portador.

Sí, un dragón sería fabuloso. Al artefacto le gustaría trabajar en connivencia con uno de esos feroces reptiles.

Ignorante de tales deseos, incluso del hecho de que su «varita calorífica» podía tenerlos, a la pobre Cepa sólo la preocupaba conquistar la gran cordillera, aunque ni siquiera estaba segura de por qué quería hacerlo.

En la primera noche de su jefatura, Berkthgar empezó a revelar los preceptos que los bárbaros del valle del Viento Helado seguirían, un estilo de vida igual al que habían llevado hasta hacía sólo una década, antes de que Wulfgar derrotara a Heafstaad.

Ordenó que se interrumpieran todos los contactos con las gentes de Diez Ciudades bajo pena de muerte, y ningún bárbaro debía hablar con Bruenor Battlehammer ni con los demás enanos.

-Y, si encontráis a alguno de ellos en apuros en la tundra -dijo Berkthgar, y pareció que miraba directamente a Kierstaad mientras hablaba-, ¡dejadlo morir!

Más tarde esa misma noche, Kierstaad se sentó solo bajo la inmensa bóveda estrellada del cielo, un alma torturada. Ahora comprendía lo que su padre había intentado hacer esa tarde. Revjak no podía vencer a Berkthgar, todos los sabían, así que el antiguo jefe había tratado de alcanzar un compromiso que beneficiara a todos los bárbaros. Ahora se daba cuenta de que la abdicación de su padre, cuando la mayoría estaba a favor de Berkthgar, había sido un acto valeroso, pero en su corazón el joven seguía sintiendo el sonrojo por la renuencia de su padre a combatir.

Kierstaad pensaba que mejor habría sido que Revjak hubiera cogido su hacha y hubiera muerto a manos de Berkthgar, o, al menos, una parte de sí mismo lo pensaba. Ése era el proceder de su pueblo, el sistema antiguo y sagrado de los bárbaros. ¿Qué pensaría hoy Tempus, dios de la Batalla, de Revjak? ¿Qué lugar en el otro mundo aguardaría a un hombre como su padre, que rehusaba un justo y honrado combate?

Kierstaad se cubrió la cara con las manos. No era sólo su padre el que había quedado deshonrado, sino también su familia.

Quizá debería proclamar su lealtad a Berkthgar y renegar de su padre. Berkthgar, que había estado con él todos esos años en Piedra Alzada, que había estado a su lado cuando abatió su primera pieza en la tundra, recibiría de buen grado su apoyo. Lo vería, no cabía duda, como una consolidación de su posición como cabecilla.

No. No podía abandonar a su padre por muy enfurecido que estuviera. Se enfrentaría a Berkthgar si era necesario, y lo mataría o moriría para devolverle el honor a su familia. No le daría la espalda a su padre.

La opción del combate con Berkthgar también le parecía ridícula, y se quedó sentado, angustiado, bajo el vasto manto de estrellas del valle del Viento Helado. Un alma torturada.

20

Ganarse la paga

Drizzt y Catti-brie se habían convertido en expertos jinetes en el viaje de Mithril Hall a Aguas Profundas, pero de eso hacía seis años, y en todo ese tiempo los dos amigos sólo habían cabalgado sobre olas. Para cuando la caravana rodeó la estribación occidental de la Columna del Mundo, cinco días después de salir de Luskan, los dos habían recuperado el ritmo de nuevo, aunque ambos tenían doloridas las piernas y las posaderas.

Iban a la cabeza, bastante adelantados a la caravana, cuando llegaron a la entrada del valle.

¡El valle!

Drizzt estuvo a punto de pedir a Catti-brie que fuera más despacio, pero la mujer, tan conmovida como el propio drow, tiró de las riendas antes de que su compañero dijera una palabra.

Estaban en casa, en su verdadero hogar, a ciento cincuenta kilómetros del lugar donde se habían; conocido y donde se habían forjado sus vidas y sus principales lazos de amistad. Todos los recuerdos acudieron a ellos en ese momento, mientras contemplaban la tundra barrida por el viento y escuchaban aquel doliente gemido, la incesante voz del viento que soplaba desde los glaciares del norte y del este. El helado viento que daba nombre al valle.

Catti-brie quería decirle algo a Drizzt, algo profundo y significativo, y él abrigaba el mismo deseo, pero ninguno de los dos encontró palabras para hacerlo. Estaban demasiado conmovidos por el solo hecho de contemplar de nuevo el valle del Viento Helado.

-Vamos -dijo Drizzt finalmente. El drow echó una ojeada hacia atrás y vio que las seis carretas de la caravana seguían ganando terreno, y después volvió la vista al frente, a la bella e imponente vaciedad que era el valle del Viento Helado. Todavía no se divisaba la cumbre de Kelvin ya que aún estaba demasiado lejos, pero no tardaría en verse.

De repente, el drow sintió la desesperada necesidad de contemplar la montaña otra vez. ¿Cuántas horas y cuántos días había pasado en la ladera de aquel cerro rocoso?

¿Cuántas veces se había sentado en las desnudas piedras de la cumbre de Kelvin contemplando las estrellas y las parpadeantes hogueras de los lejanos campamentos de los bárbaros?

Iba a decirle a Catti-brie que siguiera adelante, pero, de nuevo, la joven pareció compartir sus pensamientos, pues azuzó a su montura y emprendió el galope antes de que el drow tuviera tiempo de espolear a su caballo.

Entonces algo más conmovió a Drizzt Do'Urden, otro recuerdo del valle del Viento Helado, una advertencia de su sexto sentido de vigilante de que éste no era un lugar seguro. Al rodear el último extremo de la Columna del Mundo habían entrado una vez más en territorio agreste, donde merodeaban los feroces yetis de la tundra y las tribus de goblins salvajes. No deseaba echar a perder el emotivo momento a Catti-brie; todavía no, pero esperaba que la joven compartiera una vez más sus sensaciones.

La gente imprudente no sobrevivía mucho tiempo en la implacable región llamada valle del Viento Helado.

No toparon con problemas ni ese día ni el siguiente, y estaban en marcha antes de amanecer, progresando a buen paso. El barro del deshielo primaveral se había secado, y las ruedas de las carretas rodaban fácilmente sobre el terreno sólido y llano.

El sol salió de cara, dándoles de lleno en los ojos, hiriente sobre todo para los sensibles iris de color lavanda del drow, adaptados genéticamente a ver en la negrura de la Antípoda Oscura. Incluso después de llevar más de dos décadas en la superficie, después de seis años de navegar por las brillantes aguas del mar de las Espadas, los sensibles ojos de Drizzt no se habían acostumbrado del todo a la luz del mundo exterior. Aun así, no le importó la hiriente luminosidad, sino que gozó de ella, recibiendo al radiante día con una sonrisa, usando ese fulgor como recordatorio de lo lejos que había llegado.

Más avanzada la mañana, cuando el sol se elevaba en el claro cielo suroriental y el horizonte frente a ellos se hizo preciso y definido, divisaron lo que Drizzt afirmó que era la primera vislumbre verdadera de la región que había sido su hogar: un destello que, a juicio de drow, era un reflejo del sol en la nieve cristalina que coronaba la cumbre de Kelvin.

Catti-brie no estaban tan segura de eso. La cumbre de Kelvin no era muy alta, y todavía les quedaban dos días de duro camino por delante. No expresó sus dudas, sin embargo, confiando en que el drow tuviera razón. ¡Deseaba tanto llegar a casa!

Lo mismo le ocurría a Drizzt, y aceleraron el ritmo de la marcha de tal manera que dejaron muy atrás a la caravana. Finalmente, el sentido común y la sucinta llamada del conductor de la carreta que iba a la cabeza les hizo recordar cuál era su deber, y frenaron un poco el paso. La pareja intercambió una sonrisa cómplice.

-Muy pronto -prometió Drizzt.

La marcha siguió siendo rápida durante un rato. Después, Drizzt empezó a sofrenar a su caballo al tiempo que miraba en derredor y olisqueaba el aire.

Fue todo cuando necesitó Catti-brie para ponerse alerta. La joven hizo que su caballo marchara al trote y escudriñó el entorno.

A Drizzt le pareció que no había nada fuera de lo normal. El terreno era llano, pardo y gris, sin irregularidades. No veía nada insólito ni oía nada aparte de la trápala de los cascos y el gemido del aire. No olía otra cosa que no fuera el aroma húmedo que el viento estival llevaba siempre al valle del Viento Helado. Pero por eso no dejó de estar alerta. Que no hubiera ninguna señal era la táctica de los monstruos que merodeaban por el valle.

-¿Qué recelas? -susurró Catti-brie finalmente.

Drizzt siguió mirando, vigilante, en derredor. Había una distancia de unos cien metros entre ellos y la caravana, pero la brecha se cerraba rápidamente. Con todo, los ojos de Drizzt no le revelaban nada, y tampoco sus agudos oídos, ni siquiera su sentido del olfato. Pero aquel sexto sentido del guerrero tenía una mejor percepción, y le decía que Catti-brie y él no se habían dado cuenta de algo, que se les había pasado algo por alto.

Drizzt sacó la figurilla de ónice de su saquillo y llamó a *Guenhwyvar* en voz baja. A la par que la niebla se hacía más densa y la pantera cobraba forma, el drow indicó a Catti-brie con un gesto que tuviera listo su arco, cosa que la joven ya estaba haciendo, y después que regresara hacia la caravana dando un pequeño rodeo, ella por el flanco derecho, en tanto que él lo hacía por el izquierdo.

La mujer hizo un gesto con la cabeza. Tenía de punta el pelo de la nuca, y su instinto de guerrera la instaba a estar preparada. Llevaba encajada una flecha en *Taulmaril*, y sostenía el arma en una mano con fácil soltura mientras que con la otra guiaba al caballo.

Guenhwyvar se materializó en la tundra con las orejas aplastadas contra el cráneo, consciente, tanto por el tono cauteloso de la llamada de Drizzt como por su propio instinto, de la cercana presencia de enemigos. La pantera miró hacia la derecha, a Catti-brie, y hacia la izquierda, al drow, y después avanzó silenciosamente por el centro, lista para saltar en ayuda de cualquiera de los dos.

Al reparar en la maniobra de sus dos escoltas y en la presencia de la pantera, el conductor que iba a la cabeza frenó la marcha de la carreta y después ordenó parar a los demás. Drizzt alzó su cimitarra mostrando su acuerdo con la decisión del hombre.

A su derecha, no muy lejos, Catti-brie fue la primera en localizar al enemigo. Estaba enterrado en el suelo, con sólo la parte superior de su greñuda cabeza al aire, asomando por un agujero. Era un yeti de la tundra, el cazador más feroz del valle del Viento Helado. Con la capa de pelo marrón en verano y blanca en invierno, los yetis de la tundra eran unos reconocidos maestros del camuflaje. Catti-brie asintió para sí, completamente de acuerdo con ese parecer, casi admirada por las facultades de las criaturas. Ni Drizzt ni ella eran unos novatos y, no obstante, habían pasado de largo con sus monturas junto a las bestias, ignorantes del peligro. Así era el valle del Viento Helado, se recordó la mujer con premura. Inexorable y despiadado con el más mínimo error.

Pero esta vez el error era del yeti, concluyó Catti-brie para sus adentros, fríamente, al tiempo que levantaba el arco. La flecha salió volando y alcanzó a la confiada criatura justo en la parte posterior de la cabeza; se sacudió hacia adelante por el impacto, luego retrocedió violentamente y se desplomó en el agujero, muerta.

Una fracción de segundo después, el suelo pareció cobrar vida cuando media docena de yetis salieron de zanjas similares. Eran unas bestias fornidas y peludas que más parecían un cruce entre un humano y un oso, y, de hecho, la tradición popular de las tribus bárbaras del valle del Viento Helado afirmaba que eran eso precisamente.

Detrás de Drizzt y Catti-brie, justo entremedias de la pareja, *Guenhwyvar* arremetió contra una de las bestias en pleno salto, lanzó un zarpazo que derribó a la criatura en su agujero, y el impulso la llevó al otro lado de la zanja.

El yeti se abalanzó sobre ella y la arrastró al agujero en un abrazo mortal con el que intentaba estrujarla hasta matarla, pero las fuertes patas traseras de *Guenhwyvar* arparon a la bestia y la mantuvieron a raya.

Entretanto, Drizzt se lanzó a galope tendido contra otro yeti que giraba sobre sí mismo en ese momento, y descargó un golpe doble con sus dos cimitarras mientras que se agarraba firmemente a la montura con sus fuertes piernas.

La ensangrentada bestia, herida de muerte, cayó hacia atrás, rugiendo y aullando en protesta, y Drizzt, ocupado en atacar a otro yeti, no le prestó la menor atención. Este segundo bruto estaba preparado y esperándolo y, lo que era peor, esperando a su caballo. Se sabía que los yetis eran capaces de frenar a un corcel lanzado a la carga y romperle el cuello en el proceso.

Drizzt no podía arriesgarse a que ocurriera tal cosa. Hizo virar a su montura hacia la izquierda del yeti, después pasó la pierna izquierda sobre la silla y desmontó en plena galopada gracias a las tobilleras mágicas, que le permitieron dar varios pasos rapidísimos sin perder el equilibrio.

Pasó junto al sorprendido yeti como un salvaje manchón de colores y descargó varios golpes antes de estar demasiado lejos para arremeter. El drow siguió corriendo, consciente de que el yeti, que no estaba rematado ni mucho menos, se había vuelto para ir tras él. Cuando puso suficiente distancia entre su perseguidor y él, dio media vuelta para realizar otra pasada veloz.

Entonces Catti-brie también se lanzó a galope tendido, utilizando las piernas para sujetarse al caballo, y, agachándose sobre la silla, apuntó cuidadosamente a la bestia que había más cerca.

Disparó y falló, pero al instante tenía otra flecha colocada y lista y volvió a disparar. Esta vez alcanzó al yeti en una cadera.

La criatura se sacudió con el impacto y giró sobre sí misma, sólo para recibir otra flecha, y a continuación otra más en el pecho cuando se volvía de cara a la mujer. Seguía de pie, pertinazmente, en el momento en que Catti-brie llegó a su altura. Lista para improvisar, la mujer colgó a *Taulmaril* en la perilla de la silla y, con un gesto veloz, desenvainó a *Khazid'hea*, la fabulosa espada.

Descargó un tajo en un arco descendente mientras pasaba, . y el aguzado filo de *Khazid'hea* hendió el cráneo de la bestia, rematándola. El yeti se desplomó, y los sesos se desparramaron por el pardo suelo de la tundra.

Catti-brie dejó atrás a la bestia muerta; envainó la espada e hizo un quinto disparo con *Taulmaril,* y alcanzó en el hombro al siguiente yeti, cuyo brazo quedó insensible y colgando al costado. Un poco más adelante de la bestia herida, Catti-brie vio al último yeti, que era el que se encontraba más cerca de las carretas. Más allá distinguió a los otros guardias de la caravana, una docena de fornidos guerreros, que cabalgaban a galope tendido para unirse al combate.

-Esta pelea es nuestra -dijo la mujer en voz baja, con determinación, y, mientras se aproximaba al yeti herido, colgó a *Taulmaril* en la perilla de la silla y desenvainó a *Khazid'hea* de nuevo.

Todavía metida en la estrecha zanja, *Guenhwyvar* vio que sus garras le daban ventaja. El yeti intentaba morderla, pero la pantera era más rápida, y su cuello, más flexible. *Guenhwyvar* metió la cabeza debajo de la barbilla de la criatura y le cogió la garganta entre las fauces; sus garras seguían dando zarpazos, y con ello mantenía a raya las considerables armas del yeti, mientras que sus mortíferas mandíbulas se cerraban fuertemente y sofocaban a la bestia.

La pantera salió de la zanja tan pronto como cesaron los forcejeos del yeti, y miró a izquierda y derecha, a Drizzt y a Catti-brie. Lanzó un rugido y corrió hacia la derecha, donde la situación parecía más peligrosa.

El drow cargaba en ese momento contra el yeti herido pero se frenó en seco, con lo que el bruto, que estaba preparado para hacer frente a la carga, se vio obligado a rectificar su posición para compensar la distancia. El yeti se inclinó demasiado hacia adelante, y las cimitarras del drow se descargaron con rapidez y precisión en las manos de la criatura, *y* le cortaron varios dedos.

El yeti aulló de dolor y retiró los brazos. Drizzt, con una velocidad increíble, siguió el movimiento y descargó a *Centella* contra los antebrazos, consiguiendo acertar con un golpe bajo en la cintura del yeti con su otra cimitarra. Acto seguido, el drow se desvió a un lado ágilmente, poniéndose fuera del alcance de la bestia antes de que ésta pudiera contraatacar.

Pero el yeti no era estúpido, no en lo concerniente a la lucha, y comprendió que su oponente lo superaba, así que dio media vuelta, dispuesto a huir con largas zancadas que podían dejar atrás a cualquier hombre o elfo.

Sin embargo, Drizzt llevaba las tobilleras mágicas, y alcanzó al yeti enseguida. Llegó a su espalda y después a su lado al tiempo que descargaba golpe tras golpe, dejando la sucia y densa capa de pelo enrojecida con sangre. El vigilante conocía bien a los yetis y sabía que no eran simples animales cazadores. Eran unos monstruos perversos que mataban por gusto además de hacerlo para comer.

Así que se mantuvo junto a la bestia, decidido a no dejarla escapar, y eludiendo fácilmente los débiles intentos del yeti para golpearlo a la vez que continuaba arremetiendo una y otra vez con sus cimitarras. Por fin, el yeti se paró y, dando media vuelta, lanzó una última y desesperada arremetida.

Drizzt cargó también; con una de sus cimitarras hirió al bruto en el cuello, y con la otra, en el vientre, al tiempo que lo esquivaba haciendo una finta al otro lado, justo por debajo del brazo extendido del yeti. De nuevo arremetió contra su espalda, pero la bestia ya se desplomaba, y cayó de bruces sobre el polvo, muerta.

Mientras tanto, entre Catti-brie y el yeti que quedaba ileso se disputaba una carrera para llegar primero junto al otro que la joven había herido en un brazo.

Catti-brie fue la vencedora, y arremetió con la espada al tiempo que la bestia alargaba hacia ella el brazo ileso. *Khazid'hea,* la excelente *Khazid'hea,* rebanó limpiamente el miembro por el hombro.

El yeti empezó a aullar de dolor al tiempo que brincaba enloquecidamente, y después cayó al suelo, debilitado por la pérdida de sangre, que le salía a borbotones por la herida.

Catti-brie se alejó rápidamente del yeti para evitar las feroces sacudidas de la bestia moribunda, consciente de que la batalla todavía no estaba ganada. Se volvió justo a tiempo de hacer frente a la carga del último yeti; plantó los pies en el suelo y presentó la espada. La bestia se lanzó de cabeza sobre ella, con los brazos extendidos.

Khazid'hea se hundió en su pecho, pero, aun así, los fuertes brazos se cerraron sobre los hombros de la mujer, y la fuerza del impulso la lanzó por el aire hacia atrás.

Mientras caía, Catti-brie se dio cuenta de lo peligroso que era que un yeti de doscientos cincuenta kilos se le viniera encima. Y entonces, de repente, aunque ella seguía cayendo, el yeti ya no estaba allí: había desaparecido, invertida la dirección del impulso con el salto de *Guenhwyvar.*

Catti-brie se golpeó con fuerza contra el suelo, aunque se las arregló para rodar sobre sí misma y así absorber el impacto en parte; acto seguido se puso de pie.

Pero la lucha había terminado; las fauces de *Guenhwyvar* seguían cerradas prietamente sobre la garganta del yeti ya muerto.

La mirada de la joven se apartó de la pantera y se prendió en los rostros pasmados de los otros guardias de la caravana.

Siete yetis muertos en cuestión de minutos.

Catti-brie no pudo menos que sonreír, y lo mismo le ocurrió a Drizzt cuando llegó junto a ella, mientras los hombres hacían volver grupas a sus caballos y sacudían las cabezas con incredulidad.

Según Cadderly, la reputación del drow como guerrero era lo que había facilitado que los aceptaran en la caravana; ahora, comprendieron los dos amigos, esa reputación se difundiría aún más entre los mercaderes de Luskan, como también lo haría la franca aceptación de este elfo oscuro tan fuera de lo normal.

Poco después, los dos amigos estaban de nuevo sobre sus monturas y a la cabeza de la caravana.

-Me apunto cuatro a mi favor -comentó la joven con tono coloquial.

Los ojos de color espliego de Drizzt se estrecharon mientras la observaba. Sabía cuál era su juego; el mismo que había entablado con Wulfgar, e incluso más a menudo con Bruenor, durante sus días de aventuras juntos.

-Tres y medio -rectificó el drow, recordando el papel jugado por la pantera en la muerte de la última bestia.

Catti-brie echó cuentas para sus adentros rápidamente, y después decidió que no había nada malo en aceptar el argumento del drow, aunque creía que el último yeti estaba muerto antes de que *Guenhwyvar* cayera sobre él.

-Vale, tres y medio -contestó-. ¡Pero tú sólo te apuntas dos! -Drizzt se echó a reír sin poder evitarlo-. ¡Y uno y medio para la pantera! -añadió la joven, chasqueando los dedos con aire engreído.

Guenhwyvar, que trotaba junto a los caballos, soltó un rugido, y los dos amigos estallaron en carcajadas, imaginando que la inteligente pantera había entendido cuanto habían dicho.

La caravana continuó adentrándose en el valle del Viento Helado sin que ocurriera ningún otro incidente y llegó antes de lo previsto a Bryn Shander, el primer punto comercial del valle y la más grande de las diez ciudades que daban nombre a esta región. Bryn Shander estaba amurallada, y había sido construida en círculo sobre unas colinas bajas. Estaba localizada casi en el centro exacto del triángulo que formaban los tres lagos: Maer Dualdon, Dinneshere y Aguas Rojizas. Era la única de las diez ciudades que no tenía flota pesquera,

principal fuente económica de la zona, y, sin embargo, era la más próspera de todas, la residencia de artesanos y mercaderes, el centro gubernativo de toda la región.

Drizzt no tuvo un recibimiento amistoso, ni siquiera después de ser presentado formalmente a los guardias de la puerta, y aunque uno de ellos admitió que recordaba al vigilante drow de cuando era un niño. Por el contrario, a Catti-brie se le dio la bienvenida, sobre todo teniendo en cuenta que su padre adoptivo había regresado al valle y toda la ciudad estaba deseosa de los preciosos metales que empezarían a producir las minas enanas.

Puesto que el período de trabajar como escoltas de la caravana había terminado, a Drizzt no le interesaba entrar en Bryn Shander, pues su intención era dirigirse directamente hacia el norte, al valle de los enanos. No obstante, antes de que los dos amigos tuvieran oportunidad de ajustar cuentas con los jefes de la caravana, a las puertas de la ciudad, a los compañeros les informaron que Cassius, el portavoz de Bryn Shander, había pedido una audiencia con Catti-brie.

Aunque estaba sucia de la larga cabalgada y lo único que quería era tenderse en una cómoda cama, la joven no podía rehusar, pero insistió en que Drizzt la acompañara.

-Salió bien -comentó Catti-brie más tarde ese mismo día, cuando Drizzt y ella se marcharon de la mansión del portavoz.

Drizzt no la contradijo. En realidad, había salido mejor de lo que el drow esperaba, ya que Cassius recordaba muy bien al elfo oscuro y lo había recibido con una impensada sonrisa, y ahora Drizzt caminaba abiertamente por las calles de Bryn Shander, soportando muchas miradas de curiosidad, pero no una hostilidad declarada. Muchos, sobre todo los niños, lo señalaban y susurraban entre sí, y los agudos oídos del drow captaron algunas palabras, tales como «vigilante» y «guerrero» en más de una ocasión, siempre dichas con respeto.

Era agradable estar de nuevo en casa, tanto que Drizzt casi olvidó la desesperada búsqueda que lo había llevado allí. Durante un rato al menos, el drow no pensó en Errtu ni en la Piedra de Cristal.

Antes de llegar a las puertas de la ciudad, otro residente de Bryn Shander llegó corriendo hasta ellos mientras los llamaba por sus nombres.

-¡Regis! -exclamó Catti-brie al tiempo que giraba sobre sus talones para ver al pequeño halfling. El rizoso cabello castaño le brincaba al ir corriendo, así como también su enorme barriga.

-¡Os marchabais sin siquiera visitarme! -gritó el halfling, cuando por fin alcanzó a la pareja. De inmediato se encontró estrechado en un fuerte abrazo por la enmudecida Catti-brie-. ¿Ni siquiera vas a saludar a tu viejo amigo? -preguntó Regis al drow, una vez que sus pies estuvieron de nuevo en contacto con el suelo.

-Creíamos que estarías con Bruenor -dijo Drizzt sinceramente, y el halfling no se ofendió, pues la explicación era sencilla y verosímil. Sin duda, si sus dos amigos hubieran sabido que estaba en Bryn Shander habrían ido derecho a verlo.

-Divido mi tiempo entre las minas y la ciudad -explicó Regis-. ¡Alguien tiene que hacer de embajador entre los mercaderes y ese desabrido padre tuyo!

Catti-brie le dio otro fuerte abrazo.

-Hemos cenado con Cassius -explicó Drizzt-. Parece que nada haya cambiado en Bryn Shander.

-A excepción de gran parte de sus habitantes. Ya sabes cómo es la vida en el valle. La mayoría no se queda mucho tiempo o no vive demasiado.

-Cassius sigue gobernando Bryn Shander -comentó el drow.

-Y Jensin Brent es el portavoz de Caer-Dineval -informó Regis rápidamente. Aquélla era una buena noticia para los compañeros, pues Jensin se encontraba entre los héroes de la

batalla en defensa del valle del Viento Helado contra Akar Kessel y la Piedra de Cristal. Era uno de los políticos más sensatos que conocían.

»Con lo bueno también hay lo malo -prosiguió el halfling-, porque Kemp sigue en Targos.

-Ese inflexible cabeza de orco -dijo Catti-brie en voz queda.

-Más inflexible que nunca -repuso Regis-. Por cierto, también Berkthgar ha regresado.

Drizzt y Catti-brie asintieron con la cabeza. Habían oído rumores al respecto.

-Se ha instalado con Revjak y la tribu del Alce -explicó el halfling-. Apenas tenemos noticias de ellos. -Por su tono, los compañeros comprendieron que había algo más-. Bruenor hizo una visita a Revjak, y las cosas no fueron muy bien.

Drizzt conocía a Revjak, sabía la forma de pensar del juicioso hombre mayor. También conocía a Berkthgar, y no le costó mucho trabajo imaginar el origen de los aparentes problemas.

-Berkthgar jamás perdonó del todo a Bruenor -dijo Regis.

-No estará a vueltas otra vez con el martillo, ¿verdad? -quiso saber Catti-brie, exasperada.

El halfling no tenía respuesta a eso, pero Drizzt decidió en ese mismo momento que haría una visita a los bárbaros. Berkthgar era un noble y fuerte guerrero, pero también podía mostrarse muy tozudo, y el drow sospechaba que su viejo amigo Revjak podría necesitar un poco de apoyo.

Pero ese asunto tenía que dejarlo para otro día. Drizzt y Catti-brie durmieron en la casa que Regis tenía en Bryn Shander, y los tres se despertaron temprano al día siguiente, frescos y descansados, y emprendieron la marcha a buen paso hacia el norte, a las minas enanas.

Llegaron allí antes del mediodía, y, mientras descendían al valle, la impaciente Catti-brie, que había crecido en este lugar, se puso a la cabeza, delante de Regis. La joven no necesitaba un guía en este entorno familiar. Se dirigió directamente a la entrada del complejo minero y entró sin vacilación, inclinándose para pasar por debajo del pequeño marco de la puerta con tanta naturalidad que parecía como si nunca se hubiera marchado de allí.

Avanzó por los corredores, apenas iluminados, casi a la carrera, deteniéndose brevemente para saludar a cada enano que se topaba en el camino; los rostros barbudos se iluminaban con una sonrisa al ver que Catti-brie y Drizzt habían regresado. Intercambiaban unas frases amables, pero breves: unas palabras de bienvenida por parte del enano; una pregunta de Catti-brie y de Drizzt para saber dónde podían encontrar a Bruenor.

Por fin llegaron al cuarto donde les habían dicho que Bruenor estaba trabajando. Dentro se oía el golpeteo rítmico de un martillo; el enano estaba forjando, algo que apenas había hecho durante la última década, desde la creación de *Aegis-fang.*

Catti-brie entreabrió la puerta una rendija. Bruenor estaba de espaldas a ella, y la joven supo que era él por la fornida silueta de sus hombros, el revuelto cabello pelirrojo, y el yelmo de un solo cuerno. Con el ruido de los martillazos y el chisporroteo del rugiente fuego que tenía al lado, el enano no los oyó entrar.

Los tres amigos llegaron al lado del desprevenido enano, y Catti-brie le dio unos golpecitos en el hombro. Bruenor se volvió a medias, mirando de pasada a la joven.

-¡Lárgate de aquí! -gruñó el enano-. ¿Es que no ves que estoy arreglando...?

Bruenor enmudeció y tragó saliva con esfuerzo. Siguió mirando fijamente al frente un momento interminable, como si tuviera miedo de volver la vista atrás, miedo de que la rápida ojeada lo hubiera confundido.

Entonces el barbirrojo enano se volvió, y se tambaleó al ver que su hija había regresado, y que su mejor amigo estaba de nuevo con él después de seis largos años. El martilló resbaló de sus dedos flojos y le cayó justo en el pie, pero Bruenor no pareció notarlo; avanzó un paso

y estrechó a Catti-brie y a Drizzt en un abrazo tan prieto que los dos amigos pensaron que el fornido enano acabaría rompiéndoles la espalda.

Poco a poco, Bruenor liberó a Drizzt de su abrazo de oso, pero siguió apretando contra sí a Catti-brie al tiempo que musitaba una y otra vez: «mi pequeña», «mi pequeña».

Drizzt aprovechó la oportunidad para traer a *Guenhwyvar* a este plano, y, tan pronto como el enano se apartó de Catti-brie, la pantera le saltó encima, lo tiró patas arriba en el suelo y se tumbó sobre él con actitud triunfante.

-¡Quita a este condenado animal de encima de mí! -rugió Bruenor, a lo que *Guenhwyvar* contestó lamiéndole la cara con entusiasmo-. ¡Oh, estúpido bicho! -protestó el enano, pero no había el menor rastro de enfado en su voz. ¿Cómo iba a estar enfadado si tres de sus compañeros más queridos habían vuelto?

¿Y cómo habría mantenido ese enfado, de haberlo, con las alegres carcajadas de Drizzt, Catti-brie y Regis? Un derrotado Bruenor alzó la vista hacia la pantera, y tuvo la impresión de que *Guenhwyvar* estaba sonriendo.

Los cinco compañeros pasaron el resto del día y gran parte de la noche intercambiando noticias. Bruenor y Regis tenían poco que contar, aparte de un sucinto relato sobre su decisión de dejar Mithril Hall en manos de Gandalug y volver al valle del Viento Helado.

Bruenor fue incapaz de explicar claramente esa elección -la suya, ya que Regis se había limitado a seguirlo-, pero Drizzt sí podía. Cuando el enano superó la pena causada por la muerte de Wulfgar, y su entusiasmo por la victoria sobre los elfos oscuros acabó por disiparse, empezó a sentirse intranquilo, como les había ocurrido a Catti-brie y a Drizzt. El barbirrojo enano tenía una edad avanzada, más de doscientos años, pero no era demasiado viejo para la media de vida de los enanos. Todavía no estaba preparado para quedarse sentado en casa y vivir feliz y comer perdices. Con la vuelta de Gandalug a Mithril Hall, Bruenor, por una vez, fue capaz de olvidarse de las responsabilidades y pensar sólo en sus propios sentimientos.

Por su parte, Drizzt y Catti-brie tenían mucho más que contar, y relataron sus aventuras persiguiendo piratas por la Costa de la Espada con el capitán Deudermont. Bruenor también había navegado con el capitán, si bien Regis no conocía al hombre.

¡Y cuántas historias tenían los dos amigos! Una batalla tras otra, persecuciones emocionantes, marineros tocando música, y Catti-brie esforzándose siempre por divisar la insignia del enemigo desde la alta atalaya de la goleta. Cuando les llegó el turno a los acontecimientos de las últimas semanas, sin embargo, Drizzt dejó de hablar de repente.

-Y así hemos pasado estos años -concluyó el drow-. Pero incluso tales aventuras pueden convertirse en un entretenimiento vano. Los dos sabíamos que era hora de volver a casa, de reunimos con vosotros.

-¿Cómo supisteis dónde encontrarnos? -preguntó Bruenor.

Drizzt tuvo un fugaz momento de tartamudeo.

-¡Vaya, por eso fue por lo que comprendimos que era el momento de volver a casa! -mintió-. Nos enteramos en Luskan de que algunos enanos habían estado de paso por la ciudad, de regreso al valle del Viento Helado. Según los rumores, entre ellos se encontraba un tal Bruenor Battlehammer.

El enano hizo un gesto de asentimiento, aunque se daba cuenta de que su amigo no le había dicho la verdad o, al menos, no del todo. El grupo de Bruenor había dado un rodeo para evitar, adrede, Luskan, y, aunque la gente de allí se había enterado sin duda de la marcha, los enanos no «habían estado de paso por la ciudad», como Drizzt acababa de decir. Sin embargo, el barbirrojo enano no hizo ningún comentario, pues estaba seguro de que el drow se lo contaría todo a su debido tiempo.

Sospechaba que su hija y su amigo guardaban un gran secreto, y creyó saber de qué se trataba. Bruenor se dijo para sus adentros lo irónico que era que él, un enano, tuviera por yerno a un elfo oscuro.

El grupo guardó silencio un rato, una vez que las aventuras de Drizzt y Catti-brie habían sido relatadas en su totalidad; al menos, hasta donde parecían que estaban dispuestos a contar en esta tertulia. Regis salió un momento al exterior y volvió con la noticia de que el sol ya había asomado por el horizonte oriental.

-¡Tras una buena cena y una buena charla, lo mejor es una buena cama! -proclamó Bruenor, y todos se marcharon a sus dormitorios después de que Drizzt hiciera regresar a *Guenhwyvar* a su hogar astral con la promesa de que volvería a llamarla en cuanto estuviera descansada.

Después de un corto sueño, volvieron a reunirse -a excepción de Regis, que consideraba todo lo que fuera menos de diez horas un descanso demasiado corto- y charlaron con el ánimo alegre. Pero Drizzt y Catti-brie no revelaron nada nuevo sobre las últimas semanas de sus aventuras, y Bruenor no quiso hacer hincapié en el tema, manteniendo plena confianza en su amigo y su hija.

En ese corto tiempo, por lo menos, el mundo parecía un lugar alegre donde no existían las preocupaciones.

21

Cuando sea

Drizzt se reclinó sobre el suave e inclinado costado de un peñasco, con las manos enlazadas detrás de la cabeza y los ojos cerrados, disfrutando del día inusitadamente caluroso, ya que no era habitual alcanzar esta temperatura en el valle del Viento Helado a finales de verano.

Aunque estaba lejos de la entrada de las minas enanas, el drow no temía este breve lapsus en su continuo estado vigilante, pues *Guenhwyvar* estaba tumbada cerca de él, siempre alerta. Drizzt se hallaba a punto de quedarse dormido cuando la pantera emitió un quedo rugido y aplastó las orejas.

El drow se sentó al instante, pero, al ver que *Guenhwyvar* se tranquilizaba e incluso rodaba perezosamente sobre sí misma, comprendió que quienquiera que se acercaba no representaba una amenaza. Un instante después, Catti-brie apareció por un recodo de la senda y se dirigió hacia sus amigos. Drizzt se alegró de verla -siempre lo alegraba su presencia- pero entonces reparó en la expresión preocupada de su semblante.

La joven llegó a su lado y se sentó en el peñasco, al lado del elfo oscuro.

-Creo que deberíamos contárselo -dijo de inmediato, poniendo así fin a la incertidumbre.

Drizzt sabía exactamente a qué se refería. Cuando le habían relatado sus aventuras a Bruenor, había sido él, y sólo él, quien había urdido la última historia, en tanto que Catti-brie se había mantenido visiblemente callada. La hacía sentirse incómoda mentir a su padre. A Drizzt le pasaba lo mismo, pero el drow no sabía muy bien qué podía decirle a Bruenor para explicarle los acontecimientos que los habían hecho acudir al valle. No quería causar tensiones que, a su modo de ver, eran innecesarias, puesto que cabía la posibilidad de que transcurrieran años, incluso décadas, antes de que Errtu encontrara la forma de llegar hasta ellos.

-Más adelante -le contestó a Catti-brie.

-¿Por qué quieres esperar? -inquirió la mujer.

Buena pregunta. Drizzt lo pensó un momento.

-Necesitamos más información -explicó al cabo-. No sabemos si Errtu tiene intención de venir al valle, y no tenemos ni idea de cuándo puede ocurrir algo así. Los demonios miden el tiempo con haremos distintos de los nuestros; un año no significa nada para un tanar'ri, ni tampoco un siglo. No veo la necesidad de alarmar a Bruenor y a Regis en este momento.

Catti-brie reflexionó sobre aquello durante un buen rato.

-¿Y cómo piensas conseguir más información? -preguntó después.

-A través de Cepa Garra Escarbadora.

-Pero si apenas la conoces -protestó Catti-brie.

-La conozco lo suficiente, a ella y sus proezas en el valle del Guardián y en Mithril Hall contra los elfos oscuros invasores, para confiar en sus poderes y en su sentido común.

La joven asintió con la cabeza; por lo que había oído contar de Cepa, la sacerdotisa era una elección excelente. Sin embargo, había algo más que la incomodaba, algo a lo que el drow se había referido de pasada. Suspiró profundamente, y ello fue suficiente para que Drizzt comprendiera lo que le rondaba por la cabeza.

-No hay manera de saber cuánto tiempo tendremos que esperar -reconoció el drow, respondiendo a su tácita pregunta.

-Entonces ¿qué? ¿Tendremos que hacer de guardianes durante un año? -inquirió Catti-brie ásperamente-. ¿O durante un siglo? -En ese momento reparó en la expresión afligida del drow y lamentó sus palabras nada más pronunciarlas. Para ella iba a ser difícil ver pasar los días y los meses esperando a un demonio que quizá ni siquiera aparecería, pero para Drizzt sería mucho peor. El drow no sólo esperaba a Errtu, sino también a su padre, su torturado padre, y cada día que pasaba significaba otro más que Zaknafein permanecía en poder del maligno tanar'ri. La mujer agachó la cabeza.

»Lo lamento -dijo-. Tendría que haber pensado en tu padre.

-No te preocupes -contestó Drizzt, posando una mano en el hombro de la mujer-. Yo pienso en él constantemente.

Catti-brie alzó los azules ojos para encontrarse con los iris lavanda del drow.

-Lo rescataremos -le prometió seriamente-. Y haremos que Errtu pague todo el daño que le ha causado.

-Lo sé -asintió Drizzt-. Pero no es necesario alertar a los demás todavía. Bruenor y Regis tienen suficientes problemas con la inminente llegada del invierno.

Catti-brie estaba de acuerdo en eso, y se reclinó sobre el cálido peñasco. Esperarían tanto como fuera necesario, y entonces ¡que Errtu se guardara!

Así los amigos entraron en la rutina diaria del valle del Viento Helado, trabajando con los enanos durante el siguiente par de semanas. Drizzt acondicionó una cueva que le servía de campamento en sus muchas salidas por la tundra abierta, y Catti-brie también pasó allí mucho tiempo, junto a su amigo, en silencio, confortándolo con su presencia.

Apenas hablaban de Errtu y la Piedra de Cristal, y Drizzt aún no se había dirigido a Cepa con su petición, pero el drow pensaba en el demonio y, especialmente, en el prisionero del tanar'ri, casi de manera continua.

Cociéndose. A punto de estallar.

-¡Tienes que venir antes cuando te llame! -gruñó el hechicero mientras paseaba por la habitación de un lado a otro, impaciente. No resultaba muy imponente junto al glabrezu de tres metros y medio. El demonio tenía cuatro brazos, dos de ellos terminados en fuertes manos y otros dos en pinzas que podían cortar a un hombre por la mitad.

»Mis colegas no toleran demoras -prosiguió el hechicero.

Una sonrisa astuta frunció los labios caninos del glabrezu, Bizmatec. El mago, Dosemen de Sundabar, estaba acalorado, trabajando con denuedo para ganar un estúpido concurso organizado entre sus cofrades. Quizás había cometido algún error al preparar el círculo...

-¿Acaso te exijo mucho? -protestó Dosemen-. ¡Desde luego que no! Sólo unas cuantas respuestas sin importancia, y a cambio te he dado mucho.

-No me quejo -repuso Bizmatec. Mientras hablaba, el demonio examinaba el círculo de poder, lo único que le impedía dar rienda suelta a su cólera. Si Dosemen no había preparado adecuadamente el círculo, Bizmatec tenía intención de devorarlo.

-¡Pero no me das las respuestas! -chilló el hechicero-. Bien, haré las preguntas una vez más, y dispondrás de tres horas, sólo tres horas, para volver con las contestaciones.

Bizmatec oyó claramente las palabras del mago, y consideró sus implicaciones bajo una nueva y respetuosa perspectiva, ya que había comprobado que el círculo estaba completo y perfecto. No había escapatoria.

Dosemen empezó a citar sin vacilación las siete preguntas; siete preguntas enigmáticas y poco importantes que no valían para nada salvo porque debía encontrar las respuestas para el concurso entablado entre los magos del gremio. La voz de Dosemen denotaba su

impaciencia; sabía que al menos tres de sus colegas ya habían resuelto varias de las incógnitas.

Pero Bizmatec apenas le prestaba atención; estaba intentando recordar algo que había oído comentar en el Abismo, uña proposición hecha por un tanar'ri mucho más poderoso que él. El glabrezu miró de nuevo el círculo perfecto y frunció el ceño en un gesto dubitativo; no obstante, Errtu había dicho que ni el poder del invocador ni la perfección del círculo mágico eran inconvenientes.

-¡Aguarda! -bramó Bizmatec, y Dosemen, a pesar de su confianza y su cólera, retrocedió un paso y se calló.

»Me llevará muchas horas resolver las respuestas que quieres -dijo el demonio.

-¡No dispongo de muchas horas! -replicó el hechicero, recobrando parte de la compostura al aumentar su ira.

-Entonces tengo una solución para ti -repuso el glabrezu con una mueca astuta y perversa.

-Pero si acabas de decir que...

-No puedo responder a tus preguntas -explicó rápidamente Bizmatec-. Pero conozco a uno que las sabe, un balor.

Dosemen palideció ante la mención de la gran bestia. No era un hechicero de poca monta, y tenía mucha práctica en la invocación y la creación del círculo de poder, pero ¡un balor! Dosemen jamás había intentado traer a semejante bestia a este plano. Los balors, y por lo que sabía no existían más que unos pocos de estos demonios, eran el peldaño superior de los tanar'ris, los seres más terroríficos del Abismo.

-¿Tienes miedo de un balor? -se mofó Bizmatec.

Dosemen se irguió cuanto pudo, recordando que tenía que mostrarse seguro de sí mismo ante el demonio. La debilidad en la compostura llevaba a la debilidad en el dominio del conjuro; éste era el credo del hechicero.

-¡No le temo a nada! -manifestó.

-¡Entonces pide las respuestas al balor! -bramó Bizmatec-. Se llama Errtu.

Dosemen retrocedió otro paso ante la fuerza del grito del glabrezu, pero enseguida se tranquilizó considerablemente. El glabrezu le había dado el nombre de un balor sin pedir nada a cambio. El nombre de un tanar'ri era uno de los bienes más valorados por cualquier demonio, pues con él un hechicero como Dosemen podía consolidar el poder de su invocación.

-¿Hasta qué punto deseas vencer a tus colegas? -lo azuzó Bizmatec, con un tono rebosante de sarcasmo-. Sin duda Errtu te daría la solución a tus interrogantes.

Dosemen lo pensó sólo un momento, y después se volvió bruscamente hacia Bizmatec. Todavía sentía recelo ante la idea de traer a un balor a este plano, pero la golosina, su primera victoria en una de las competiciones semestrales del gremio, era demasiado apetitosa para desdeñarla.

-¡Márchate! -ordenó-. No quiero perder más tiempo y energía con un inepto como tú.

Al glabrezu le gustó oírle decir eso. Sabía que Dosemen se refería sólo a malgastar su energía con él de momento. El hechicero se había convertido en una verdadera molestia para el glabrezu; pero, si los rumores que corrían respecto a Errtu por los humeantes estratos del Abismo eran ciertos, entonces Dosemen se sorprendería y aterraría ante la irónica verdad de sus palabras.

De vuelta al Abismo, mientras la puerta entre planos se cerraba tras él rápidamente, Bizmatec se dirigió presuroso hacia una zona en la que crecían setas gigantescas: la guarida de Errtu. Al principio, el balor hizo intención de destruir al glabrezu, creyendo que se trataba

de un intruso; pero, cuando Bizmatec lo puso al corriente de lo que pasaba, Errtu se recostó en su trono, sonriendo de oreja a oreja.

-¿Le diste mi nombre a ese necio? -preguntó.

Bizmatec vaciló, pero no le pareció advertir cólera en la voz del balor, sino una anhelante expectación.

-Por los rumores que había oído... -comenzó el glabrezu con indecisión, pero la risotada de Errtu lo hizo enmudecer.

-Eso está bien -dijo el balor, y Bizmatec se tranquilizó de manera considerable.

-Pero Dosemen no es un hechicero de poca monta-advirtió el glabrezu-. Su círculo de poder es perfecto.

Errtu volvió a reírse, como si tal cosa no tuviera la menor importancia. Bizmatec estaba a punto de insistir en ello, imaginando que el balor creía que encontraría un fallo que él no había sabido ver, pero Errtu se le adelantó, mostrándole un pequeño cofre negro.

-Ningún círculo es perfecto -fue el enigmático comentario del balor, manifestado con gran seguridad-. Vamos, deprisa. Tengo otro encargo para ti, un servicio como guardián de mi prisionero más valioso. -Errtu se levantó del trono y echó a andar, pero se detuvo al ver que el glabrezu vacilaba.

»La recompensa será extraordinaria, general -prometió-. Días y días de vagar libremente por el plano material, muchas almas que devorar.

Ningún demonio podía resistirse a semejante oferta.

La llamada de Dosemen se produjo poco después, y, como estaba débil por haber gastado gran parte de su energía mágica al invocar a Bizmatec, Errtu recogió su valioso cofre y acudió rápidamente. Entró por la puerta interplanar a la habitación de Dosemen, en Sundabar, y se encontró, tal como le había advertido Bizmatec, de pie en el centro de un círculo de poder perfectamente trazado.

-¡Cierra la puerta, deprisa! -gritó el balor, cuya voz atronadora y chirriante retumbó en las paredes de la habitación-. ¡Los baatezus pueden seguirme a través de ella! ¡Oh, necio! ¡Me has separado de mis esbirros, y ahora esas bestias de perdición vendrán tras de mí! ¿Qué harás, necio mortal, cuando los demonios del averno entren en tu dominio?

Como haría cualquier hechicero prudente, Dosemen ya se afanaba en cerrar la puerta en los planos. ¡Baatezus! ¿Y más de uno? Ningún círculo, ningún mago, podía retener a un balor y a dos o más baatezus. Dosemen continuó con su salmodia y movió los brazos haciendo círculos concéntricos al tiempo que lanzaba al aire distintos componentes mágicos.

Errtu siguió fingiendo rabia y terror mientras su mirada iba del mago a su espalda, como si estuviera viendo la puerta por la que había cruzado. El balor necesitaba que esa puerta se cerrara, pues cualquier magia activa se disiparía pronto y, si para entonces el acceso entre los planos seguía funcionando, lo más probable era que lo mandara de vuelta al Abismo.

Por fin, la puerta se cerró y Dosemen volvió a sentirse tranquilo, al menos, tanto como podía estarlo en presencia de un balor cuyo rostro era una mezcla entre un simio y un perro.

-Te he invocado para una sencilla... -empezó el hechicero.

-¡Silencio! -rugió el poderoso Errtu-. ¡Me has invocado porque eso era exactamente lo que yo quería!

Dosemen observó a la bestia con curiosidad. Después miró su círculo, su círculo perfecto. Tenía que mantener la confianza en sí mismo e interpretar las palabras del balor como una baladronada.

-¡Te ordeno que te calles! -le gritó Dosemen. Y, como el círculo de poder era en verdad perfecto y había invocado al tanar'ri correctamente, usando su verdadero nombre, Errtu no tuvo más remedio que obedecer.

Así que el balor guardó silencio mientras sacaba el cofre negro y lo sostenía en alto para que Dosemen lo viera.

-¿Qué es eso? -demandó el mago.

-Tu perdición -repuso Errtu, y no mentía. Con una sonrisa perversa, el balor abrió el cofre y descubrió un reluciente zafiro negro del tamaño del puño de un hombre, una reliquia del Tiempo de Conflictos. En el núcleo de la piedra preciosa había una energía antimagia, ya que era un fragmento de una zona de magia muerta, una de las reliquias más importantes de los días en que los avatares de los dioses caminaban por los Reinos. Cuando el cofre protector quedó abierto, el dominio mental de Dosemen sobre Errtu desapareció, y el círculo del hechicero, aunque su trazado seguía siendo perfecto, dejó de ser una prisión para el demonio invocado, anulado su poder de disuasión, así como el de todos los hechizos de protección con los que el mago se salvaguardaba.

Tampoco Errtu disponía de poderes mágicos en presencia de aquella piedra de magia muerta, pero el gigantesco tanar'ri, cuatrocientos cincuenta kilos de músculos y destrucción, no los necesitaba.

Los colegas de Dosemen entraron en su cuarto más tarde esa misma noche, alarmados por la ausencia de su compañero de gremio. Encontraron un zapato, sólo uno, y un charco de sangre reseca.

Errtu, tras meter el zafiro de nuevo en el cofre que servía de escudo protector contra el aberrante efecto antimagia, estaba ya lejos, muy lejos, volando a toda velocidad hacía el noroeste, al valle del Viento Helado, donde *Crenshinibon*, un artefacto que el balor había codiciado desde hacía siglos, aguardaba.

22

Como en los viejos tiempos

El drow sentía el constante gemido del viento en los oídos. Ahora soplaba más del norte, de los glaciares y los gigantescos icebergs del mar de Hielo Movedizo, a la par que la estación cálida iba quedando atrás, pasando por un corto otoño, camino del largo y oscuro invierno.

Drizzt conocía este cambio en la tundra tan bien como cualquier habitante de la región. Había vivido en el valle del Viento Helado sólo durante una década, pero en ese tiempo había aprendido a conocer muy bien la comarca y su clima. Por la textura del suelo podía adivinar exactamente cuál era la época del año con un margen de error de un par de semanas. Ahora el suelo se había vuelto a endurecer, aunque todavía quedaba una pequeña capa deslizante bajo sus pies, un débil indicio de barro debajo de la seca superficie, el último resquicio del corto verano.

El vigilante se arrebujó en la capa, ajustando bien el cuello, para protegerse de la fría brisa. Aunque iba envuelto en un montón de ropa y sólo escuchaba el incesante gemido del viento, el drow estaba alerta, como siempre. Los que se aventuraban por la abierta estepa del valle del Viento Helado y no tenían cuidado no sobrevivían mucho tiempo. Drizzt vio huellas de yetis de la tundra en varios sitios. También encontró los rastros de pisadas que iban muy juntas, del modo en que una cuadrilla de goblins viajaría. Sabía interpretar ese rastro, de dónde venía y hacia dónde iba, pero no había partido de la cumbre de Kelvin para sostener un combate; si se fijó en él, fue por el simple hecho de evitar a las criaturas que lo habían dejado.

Drizzt no tardó en encontrar las huellas que buscaba, dos pares de pisadas calzadas con suaves botas, del tamaño de humanos, que viajaban lentamente, tal como lo haría un cazador al acecho. Se fijó en que la parte anterior se marcaba mucho más. Los bárbaros caminaban posando primero la planta del pie en lugar del talón, como hacía la mayoría de la gente de los Reinos. Ahora ya no le cupo ninguna duda al vigilante. Se había aproximado al campamento de los bárbaros la noche anterior, con intención de hablar con Revjak y Berkthgar. Sin embargo, antes se quedó escuchando las conversaciones desde cubierto, oculto en la oscuridad, y descubrió que Berkthgar tenía proyectado salir de caza al día siguiente, sin más compañía que el hijo de Revjak.

Esa noticia inquietó a Drizzt al principio. ¿Acaso Berkthgar planeaba infligir indirectamente un golpe a Revjak matando al muchacho? El drow desestimó enseguida tal idea; conocía al corpulento guerrero. A pesar de sus defectos, el bárbaro era un hombre honrado y no un asesino. Lo más probable, razonó Drizzt, era que Berkthgar intentara ganarse la confianza del hijo de Revjak, fortaleciendo de ese modo su posición de poder en la tribu.

Drizzt se había quedado en las inmediaciones del campamento toda la noche, en la oscuridad, sin ser descubierto. Al llegar el alba se había alejado y, posteriormente, se había dirigido hacia el norte dando un amplio rodeo.

Ahora había encontrado las huellas de dos hombres caminando a la par. Le llevaban una hora de ventaja, pero iban de caza, por lo que Drizzt estaba seguro de que los alcanzaría en cuestión de minutos.

El vigilante aflojó el paso un momento después, cuando vio que las huellas se separaban, las más pequeñas en dirección oeste, en tanto que las más grandes continuaban hacia el norte, sin desviarse. Drizzt siguió estas últimas, imaginando que eran las de Berkthgar, y al cabo de unos cuantos minutos divisó al gigantesco bárbaro arrodillado en la tundra, resguardándose los ojos y escudriñando intensamente hacia el noroeste.

Drizzt frenó la marcha y avanzó con sigilo. Se sorprendió al notar que estaba nervioso de ver al imponente humano. Drizzt y Berkthgar habían discutido muchas veces en el pasado, por lo general cuando el drow hacía de enlace entre Bruenor y Piedra Alzada, el poblado gobernado por el bárbaro. Esta vez era distinto, comprendió Drizzt. Berkthgar estaba de vuelta en casa, sin necesitar nada de Bruenor, y eso hacía al hombre más peligroso aún.

Drizzt tenía que salir de dudas; además, era por eso por lo que había venido desde la cumbre de Kelvin. Se movió en silencio, paso a paso, hasta que estuvo a pocos metros del bárbaro, que seguía arrodillado y, aparentemente, sin advertir su presencia.

-Saludos, Berkthgar -dijo el vigilante. Su voz no pareció sobresaltar al bárbaro, y Drizzt dedujo que Berkthgar, tan identificado con la tundra, había notado su aproximación.

El bárbaro se levantó lentamente y se volvió para mirar al drow.

Drizzt oteó hacia el oeste, a un punto oscuro y distante.

-¿Tu compañero de caza? -preguntó.

-El hijo de Revjak. Se llama Kierstaad -contestó Berkthgar-. Un buen muchacho.

-¿Y Revjak?

El bárbaro guardó silencio un momento, firme la mandíbula.

-Se rumoreaba que habías regresado al valle -dijo después.

-¿Y te parece bien?

-No -respondió francamente-. La tundra es grande, drow. Lo suficiente para que no tengamos que volver a encontrarnos. -Berkthgar empezó a darse media vuelta, como si no tuvieran nada más que decirse, pero Drizzt no estaba dispuesto a dejar las cosas así.

-¿Por qué no? -preguntó el drow con aparente inocencia, intentando empujar a Berkthgar a jugar con las cartas boca arriba. Quería saber hasta qué punto los bárbaros se habían distanciado de los enanos y de las gentes de Diez Ciudades, y si se iban a limitar a convertirse en invisibles socios que compartían la tundra o, como ocurría antaño, en enemigos irreconciliables.

»Revjak me llama su amigo -continuó Drizzt-. Cuando me marché del valle años atrás, supe que él estaba entre los que echaría verdaderamente de menos.

-Revjak es un viejo -contestó el bárbaro con una voz sin inflexiones.

-Es quien habla por la tribu.

-¡No! -La negativa de Berkthgar fue rápida y violenta. Entonces el bárbaro se calmó y su sonrisa reveló a Drizzt que decía la verdad-. Revjak ya no habla por la tribu -añadió Berkthgar.

-¿Quién, entonces? ¿Tú?

El gigantesco bárbaro asintió con la cabeza, sin dejar de sonreír.

-Regresé para dirigir a mi pueblo -dijo-. Lejos de los errores cometidos por Wulfgar y por Revjak, adoptando de nuevo las costumbres que teníamos antes, cuando éramos libres, cuando no estábamos comprometidos con nadie salvo con nosotros mismos y con nuestro dios.

Drizzt reflexionó sobre eso un momento. El orgulloso bárbaro se estaba engañando a sí mismo, comprendió, pues esos viejos tiempos de los que Berkthgar hablaba con tanta reverencia no eran tan despreocupados y maravillosos como parecía creer. Estaban marcados por la guerra, generalmente entre las propias tribus compitiendo por la comida que a menudo era escasa. Los bárbaros se morían de hambre y de frío, y con frecuencia acababan como alimento de los yetis de la tundra o de los grandes osos blancos que también seguían a las manadas de renos a lo largo de la costa del mar de Hielo Movedizo.

Ése era el peligro de la nostalgia, comprendió el drow. Recordar las cosas buenas del pasado y olvidar las malas.

-Es decir, que ahora eres tú el jefe de la tribu -dijo Drizzt-. ¿Y vas a conducirla a la desesperación? ¿A la guerra?

-La guerra no es siempre desesperación -manifestó el bárbaro con frialdad-. ¿Tan pronto has olvidado que seguir el curso marcado por Wulfgar nos condujo a la guerra con tu propio pueblo?

Drizzt no podía rebatir ese punto. No había ocurrido así exactamente, desde luego. La guerra contra los drows fue mucho más una casualidad del azar que consecuencia de los actos de Wulfgar. Con todo, la afirmación del bárbaro tenía un fondo de verdad, al menos desde su perspectiva.

-Y, antes de eso, el liderazgo de Wulfgar condujo a las tribus a la guerra en apoyo de la reclamación al trono de tu desagradecido amigo -presionó Berkthgar.

Drizzt miró con dureza al bárbaro. De nuevo, sus palabras eran ciertas, aunque afectadas, y el drow comprendió que no había argumento para convencerlo de lo contrario.

Los dos repararon entonces en que el punto en la tundra se hacía más grande a medida que Kierstaad se iba aproximando.

-Hemos vuelto a encontrar el limpio aire de la tundra -proclamó el bárbaro antes de que el muchacho llegara-. Hemos vuelto a las viejas costumbres, que son las mejores, y esas costumbres no admiten la amistad con los elfos oscuros.

-Te olvidas de muchas cosas -contestó Drizzt.

-Recuerdo muchas cosas -replicó el gigantesco bárbaro, que se dio media vuelta y empezó a alejarse.

-Harías bien en tener en cuenta todo lo bueno que Wulfgar hizo por vuestro pueblo -le dijo Drizzt-. Quizá Piedra Alzada no era lugar para la tribu, pero el valle del Viento Helado es una tierra cruel, una tierra donde los aliados son el bien más valioso de cualquier hombre.

Berkthgar no se detuvo. Llegó a la altura de Kierstaad y pasó de largo. El joven se volvió y lo observó unos segundos mientras se alejaba; enseguida dedujo lo que había ocurrido. Entonces se volvió hacia Drizzt y, al reconocer al drow, corrió hasta plantarse delante de él.

-Bien hallado, Kierstaad -saludó el vigilante-. Te has hecho un hombre.

Kierstaad se irguió un poco al oír el comentario, emocionado de que Drizzt Do'Urden le hiciera un cumplido. Kierstaad era un chiquillo de doce años cuando el drow había partido de Mithril Hall, así que el vigilante no lo había llegado a conocer bien. Pero él sí que conocía a Drizzt, el legendario guerrero. En una ocasión, él y Catti-brie habían ido a Hengorot, la Sala de Aguamiel, en Piedra Alzada, y Drizzt se había encaramado de un salto a la mesa y había pronunciado un discurso para estrechar la alianza entre los enanos y los bárbaros. Según las viejas tradiciones de las que Berkthgar hablaba tan a menudo, a ningún elfo oscuro se le habría permitido entrar a Hengorot, y, por supuesto, no se le habría demostrado respeto alguno. Pero la Sala de Aguamiel mostró respeto a Drizzt Do'Urden aquel día, un reconocimiento al valor y la destreza del drow como guerrero.

Kierstaad tampoco podía olvidar lo que su padre le había contado de Drizzt. En una atroz batalla contra los habitantes de Diez Ciudades, los guerreros bárbaros invasores habían sufrido una derrota espantosa de la que uno de los principales artífices había sido Drizzt Do'Urden. Después de aquel combate, el número de bárbaros quedó muy mermado. Con el invierno en puertas, parecía que a los supervivientes les aguardaban grandes privaciones, en especial a los ancianos y a los niños, ya que no quedaban suficientes cazadores vivos para abastecer de alimentos a todos.

Sin embargo, se habían encontrado renos recién muertos a lo largo del camino mientras los nómadas se dirigían hacia el oeste siguiendo a la manada, abatidos limpiamente y dejados allí para la tribu. Revjak y muchos de los ancianos estuvieron de acuerdo en que era obra de Drizzt Do'Urden, el drow que había defendido Diez Ciudades contra los bárbaros. Revjak

jamás había olvidado la importancia de aquel acto de bondad, como tampoco lo hicieron muchos de los ancianos bárbaros.

-Bien hallado, Drizzt Do'Urden -respondió Kierstaad-. Me alegro de que hayas regresado.

-No todo el mundo comparte esa opinión -comentó el drow.

Kierstaad resopló y se encogió de hombros evasivamente.

-Estoy seguro de que Bruenor se alegra de volver a verte.

-Y a Catti-brie -añadió Drizzt-. También ella ha regresado.

De nuevo el joven asintió con la cabeza, y Drizzt se dio cuenta de que quería decir algo más profundo que las simples palabras de una conversación educada. No obstante, no dejaba de echar ojeadas por encima del hombro a Berkthgar, su jefe. Era evidente que su sentido de la lealtad estaba dividido.

Por fin, Kierstaad suspiró y se volvió para mirar cara a cara al drow, una vez tomada una decisión.

-Muchos recuerdan la verdad de Drizzt Do'Urden.

-¿Y de Bruenor Battlehammer?

Kierstaad asintió con un cabeceo.

-Berkthgar lidera la tribu por méritos propios, pero no todos están de acuerdo con cuanto dice.

-Esperemos que Berkthgar no tarde en recordar también esa verdad -contestó Drizzt.

Kierstaad echó otra ojeada atrás, y vio que Berkthgar se había parado y lo estaba mirando. El joven comprendió que lo esperaba, así que hizo un leve gesto con la cabeza a Drizzt, y corrió hacia el gigantesco guerrero sin siquiera decirle al drow una palabra de despedida.

Drizzt pasó mucho tiempo pensando en las implicaciones de lo que había visto, el joven corriendo ciegamente, sometido a la voluntad de Berkthgar a pesar de no compartir muchos de los puntos de vista del cabecilla. Después, el drow reflexionó sobre el curso que debía seguir. Había planeado volver al campamento para conversar con Revjak, pero hacerlo parecía inútil, incluso peligroso, ahora que Berkthgar era el jefe de la tribu.

Mientras Drizzt transitaba al norte de la cumbre de Kelvin, otro viajero atravesaba la tundra hacia el sur de la montaña. Cepa Garra Escarbadora caminaba sin descanso, con la espalda doblada por el peso de la enorme mochila y los ojos prendidos en su única meta: los elevados picos de la Columna del Mundo.

Crenshinibon, sujeta a una trabilla del cinturón de la enana, estaba silenciosa y complacida. El artefacto había invadido los sueños de Cepa todas las noches, y su comunicación con ella había sido más sutil de lo que era habitual en el dominador artefacto, ya que *Crenshinibon* sentía un gran respeto por esta persona, que además de ser enana también era sacerdotisa de un dios del bien. De manera gradual, con el paso de las semanas, *Crenshinibon* había minado la resistencia de Cepa, la había convencido lentamente de que éste no era un absurdo viaje, sino un desafío que afrontar y coronar con éxito.

Y, así, Cepa había partido el día anterior y se dirigía hacia el sur decididamente, con un arma en la mano y dispuesta a hacer frente a cualquier monstruo, dispuesta a escalar cualquier montaña.

Todavía estaba lejos de las cumbres, a mitad de camino, más o menos, de Aguas Rojizas, el lago más meridional de los tres. *Crenshinibon* planeaba permanecer callada; la reliquia era fruto de siglos, y unos cuantos días no significaban nada para ella. Cuando llegaran a las montañas, a terreno agreste, encontraría a un portador más acorde con sus deseos.

Pero entonces, de repente, la Piedra de Cristal notó otra presencia, poderosa y familiar.

Un tanar'ri.

Cepa se paró un instante después; una expresión de extrañeza asomó a su rostro mientras contemplaba la reliquia que llevaba en el cinturón. Sentía vibraciones en el objeto, como si fuera algo vivo. Mientras la examinaba, identificó esas vibraciones como una llamada.

-¿Y ahora qué? -preguntó la enana, sacando la Piedra de Cristal de la presilla de cuero-. ¿Qué te pasa?

Cepa seguía mirando el objeto cuando una sombra de negrura apareció en la neblina azulada del lejano horizonte y voló velozmente hacia allí con sus correosas alas al oír la llamada de la reliquia. Finalmente, Cepa se encogió de hombros, sin entender qué pasaba, y metió de nuevo el objeto en la correílla; después alzó la vista al cielo.

Demasiado tarde.

Errtu se abalanzó con rapidez y violencia, arrollando a la enana antes de que ésta tuviera tiempo de empuñar su arma. En cuestión de segundos, el demonio tenía en sus garras a *Crenshinibon,* una unión deseada por ambos.

Cepa, caída en el suelo y aturdida, con el arma tirada lejos de ella, fuera de su alcance, se incorporó sobre los codos y alzó los ojos hacia el tanar'ri. Empezó a invocar a su dios, pero Errtu no tenía la menor intención de permitírselo. Le propinó una fuerte patada que la lanzó a varios metros de distancia, y después se acercó a ella para matarla de una manera tortuosa.

Crenshinibon se lo impidió. La reliquia no desdeñaba la fuerza bruta ni sentía la menor simpatía por la enana, pero un simple recordatorio a Errtu de que enemigos como Cepa podían ser utilizados en su provecho, consiguió que el tanar'ri reconsiderara su propósito. Errtu no sabía nada de Bruenor Battlehammer y su búsqueda de Mithril Hall; no sabía nada de la marcha del clan desde el valle, y menos aún su regreso a éste. Pero el demonio sí estaba enterado de la previa amistad de Drizzt Do'Urden con los enanos del valle del Viento Helado. Si el drow estaba en la comarca o si volvía a ella algún día, lo lógico era que reanudara su trato amistoso con los enanos que trabajaban las minas al sur de la montaña llamada la cumbre de Kelvin. Esta enana, evidentemente, pertenecía a ese clan.

Errtu se plantó a su lado, imponente, amenazador, impidiendo que alcanzara la concentración necesaria para ejecutar un hechizo o incluso para recuperar el arma. El demonio alargó una mano; en el dedo anular llevaba un anillo adornado con una gema púrpura oscuro. Los negros ojos de Errtu se encendieron con un ardiente fuego mientras recitaba unas palabras en la lengua gutural del Abismo.

La gema emitió un destello purpúreo que envolvió a Cepa.

De pronto, la perspectiva visual de la enana cambió. Ya no miraba al demonio, sino que se miraba a sí misma desde arriba. Oyó la horrenda risotada del tanar'ri, percibió la aprobación de la Piedra de Cristal, y entonces contempló, impotente, cómo su cuerpo se levantaba del suelo y empezaba a recoger los objetos tirados.

Como un autómata, caminando con movimientos agarrotados, el cuerpo sin alma de la enana dio media vuelta y empezó a caminar hacia el norte.

El espíritu de Cepa quedó atrapado dentro de la gema púrpura, escuchando las risotadas del demonio, percibiendo los impulsos que el maligno artefacto enviaba a Errtu.

Esa misma noche, Drizzt y Catti-brie se sentaron en lo alto de la Escalada de Bruenor, junto con el barbirrojo enano y Regis, para disfrutar del espectáculo del cielo estrellado. El enano y el halfling notaban la inquietud de sus compañeros, notaban que Drizzt y Catti-brie guardaban un secreto.

Muchas veces, el drow y la mujer intercambiaban miradas preocupadas.

-Bueno, ¿qué os pasa? -dijo por último Bruenor, incapaz de aguantar más tiempo las furtivas miradas.

Catti-brie soltó una risita, aliviada su tensión por la aguda perspicacia de su padre. Drizzt y ella habían llevado a Bruenor y a Regis allí arriba esa noche para algo más que para admirar la belleza de la luna y las estrellas. Tras largas discusiones, el drow había aceptado por fin el razonamiento de Catti-brie de que no era justo mantener a sus compañeros ignorantes de las verdaderas razones por las que habían vuelto al valle del Viento Helado.

Así pues, el drow les relató lo ocurrido durante las últimas semanas a bordo del *Duende del Mar,* el ataque a Deudermont en Aguas Profundas, la travesía a Caerwich, el traslado mágico a Carradoon ocasionado por el conjuro de Harpell, y el vuelo sobre el viento con Cadderly que los había llevado a Luskan. No dejó nada por contar, ni siquiera los fragmentos del poema de la vieja vidente que recordaba y la conclusión de que su padre estaba en poder de Errtu, el gran tanar'ri.

Catti-brie intervino a menudo en el relato, sobre todo para asegurar a su padre que en gran parte el motivo de que decidieran que era hora de regresar al valle se debía a que éste era su hogar, porque Bruenor estaba allí, y Regis estaba allí.

El silencio cayó sobre los compañeros cuando Drizzt terminó de hablar. Los ojos de los dos amigos convergieron en Bruenor, aguardando su respuesta como si estuviera a punto de juzgarlos.

-¡Condenado elfo! -bramó por fin el enano-. ¡Siempre estás metiéndote en líos y metiéndonos a los demás! ¡Sabes mejor que nadie cómo ponerle pimienta a la vida!

Tras una corta y forzada risa, Drizzt, Catti-brie y el enano se volvieron hacia Regis para oír lo que tenía que decir al respecto.

-Está decidido: tengo que buscarme otro círculo de amistades -manifestó el halfling, pero al igual que el estallido de Bruenor, el desalentado comentario de Regis sólo era una farsa.

El rugido de *Guenhwyvar* resonó en la noche.

Los cinco compañeros se habían reunido de nuevo, y estaban más que dispuestos a enfrentarse a cualquier enemigo, prestos para luchar.

No conocían la profundidad del horror que era Errtu; no sabían que el demonio ya tenía en sus perversas garras a *Crenshinibon.*

23

Cryshal-Tirith

Como un susurro en el viento, como una mancha de negrura contra el oscuro cielo nocturno, el demonio voló hacia el norte, dejó atrás los tres lagos y la cumbre de Kelvin, y cruzó sobre la tundra y sobre el campamento del pueblo de los bárbaros. Errtu tenía planeado llegar hasta los límites más remotos de la estepa y allí establecer su plaza fuerte; pero, cuando llegó allí, al borde del mar de Hielo Movedizo, el demonio descubrió un área mejor y más aislada. Errtu, una criatura del ardiente Abismo, no era amigo del hielo y la nieve, pero la textura de los grandes icebergs meciéndose en el agua -una cordillera levantada entre fosos gélidos y defendibles- le descubrió un potencial que fue incapaz de resistir.

Hacia allí se desplazó el tanar'ri, por encima de la primera y más ancha extensión de mar abierto, y se posó en el costado del enorme cono visible de primer iceberg. Escudriñó en la oscuridad, primero utilizando su visión normal, y después pasando a la visión infrarroja. Como era de esperar, sólo captó una fría oscuridad, tanto con el espectro de luz normal como con el infrarrojo; una oscuridad fría y muerta.

El demonio iba a reanudar el vuelo, pero percibió la voluntad de *Crenshinibon* instándolo a que observara con más detenimiento.

Errtu no esperaba encontrar nada, no entendía el objeto de ese escrutinio, pero lo hizo. Se sorprendió mucho cuando vio un parche de aire más caliente elevándose de una depresión en el costado de un iceberg, a unos cien metros de distancia. Estaba demasiado lejos para que el demonio distinguiera formas precisas, así que se dio un corto impulso con sus correosas alas y salvó la mitad del trecho.

El balor siguió aproximándose hasta que le fue posible percibir que el calor procedía de un grupo de formas de sangre caliente arracimadas en un prieto círculo. Un viajero más experimentado del valle del Viento Helado habría deducido que eran focas o algún otro animal marino, pero Errtu no estaba familiarizado con las criaturas del norte, así que se acercó con precaución.

Eran humanoides, del tamaño de un hombre, con largos brazos y grandes cabezas. Errtu creyó que iban vestidos con pieles hasta que se aproximó lo bastante para distinguir que no llevaban ningún tipo de ropa, sino que era su propia capa de sedoso y espeso pelo, cubierto con una fina película oleosa.

El inicio de tu ejército, oyó el balor en su mente, cuando la ansiosa *Crenshinibon* reanudó su búsqueda de más y más poder.

Errtu le dio vueltas a la idea un rato. El demonio no planeaba organizar un ejército en esta zona desolada y salvaje. Se quedaría en el valle del Viento Helado sólo durante un corto tiempo, lo suficiente para descubrir si Drizzt Do'Urden se encontraba por los alrededores y, en tal caso, lo suficiente para destruir al vigilante drow. Cuando ese asunto estuviera terminado, Errtu planeaba abandonar el yermo valle y dirigirse a regiones de clima más benigno y que estuvieran más pobladas.

Crenshinibon no cejó en sus sugerencias, y, al cabo de un rato, el tanar'ri acabó por ver un valor potencial en esclavizar a algunas criaturas de la zona. Quizá sería prudente fortificar su posición con unos cuantos soldados prescindibles.

El balor soltó una risita perversa y musitó unas pocas palabras, el hechizo que le permitiría conversar con las criaturas en su propio lenguaje gutural, si es que aquella sarta de resoplidos y gruñidos podía llamarse lenguaje. Errtu recurrió a sus habilidades mágicas de nuevo y se esfumó, para reaparecer en la ladera del iceberg, justo detrás y por encima del

improvisado campamento de las peludas criaturas. Ahora el balor podía ver con más claridad a las bestias, unas cuarenta, calculó. La espesa capa de pelo era blanca, y sus cabezas, grandes, aunque virtualmente no tenían frente. Eran de constitución robusta, y se empujaban unas a otras con violencia, todas ellas intentando situarse en el centro del tumulto, donde Errtu imaginó que se estaba más caliente.

¡Te pertenecen!, manifestó *Crenshinibon.*

Errtu estaba de acuerdo. Sentía el poder de la Piedra de Cristal, una fuerza realmente dominante. El balor irguió sus casi cuatro metros de estatura en lo alto del saliente y gritó a los peludos humanoides en su propio lenguaje, declarándose su dios.

Se organizó un pandemónium en el campamento cuando todas las criaturas echaron a correr por doquier, chocando entre sí, cayendo unas sobre otras. Errtu descendió y se posó en el centro de la horda, y, cuando las criaturas se apartaron del imponente demonio, rodeándolo con precaución, el balor creó un anillo de fuego bajo, su perímetro personal.

Errtu levantó su espada de rayos, ordenando a las criaturas que se arrodillaran ante él.

En lugar de hacerlo, las peludas bestias empujaron a un miembro de su grupo, el más grande, para que se adelantara.

Errtu comprendió que era un desafío. La corpulenta y peluda criatura emitió un único grito desafiante, pero se le quedó atascado en la garganta cuando la otra arma del tanar'ri, el látigo de muchas traíllas, se descargó y se enroscó en torno a los tobillos de la bestia. Un tirón no demasiado fuerte por parte del poderoso demonio hizo caer de espaldas a la criatura, y Errtu tiró hacia sí con indiferencia, de manera que la dejó tendida, aullando de agonía, en su anillo de fuego.

Errtu no mató a la criatura, sino que dio otro tirón del látigo al cabo de un momento y el ser salió volando de las llamas y rodó sobre el hielo, gimiendo.

-¡Errtu! -proclamó el tanar'ri, cuya atronadora voz hizo recular a las acobardadas criaturas.

A pesar de todo, no se arrodillaron, así que el balor siguió otra táctica. Se daba cuenta de los modos básicos e instintivos de estas bestias tribales. Las observó escrutadoramente y vio las burdas armas que manejaban; el balor llegó a la conclusión de que probablemente estaban aún menos civilizadas que los goblins con los que estaba más acostumbrado a tratar.

Atemorízalos y prémialos, instruyó la Piedra de Cristal, una estrategia que Errtu ya había iniciado. La parte de la intimidación ya la había llevado a cabo. Con un rugido, el demonio se elevó en el aire, por encima de la cima del iceberg, y se perdió en la negrura de la noche. Errtu escuchó los continuos gruñidos y susurros mientras partía, y volvió a sonreír, considerándose muy listo, imaginando los rostros de los estúpidos brutos cuando les diera la recompensa.

Errtu no tuvo que volar muy lejos para figurarse en qué podía consistir dicha recompensa. Vio la aleta de una criatura de gran tamaño, que sobresalía en la negra superficie del agua.

Era una orca, aunque para Errtu era simplemente un pez grande, alimento que podía proporcionar. El demonio se lanzó en picado sobre la espalda del animal. En una mano sostenía su espada de rayos, y en la otra, la Piedra de Cristal. La espada se descargó con fuerza, un golpe poderoso, pero aún fue más devastador el ataque de *Crenshinibon.* Por primera vez tras muchos años se desataba su poder, un haz de fuego abrasador que atravesó la carne del cetáceo con la facilidad con que el destello de un faro atraviesa la noche.

Unos minutos después, Errtu regresaba al campamento de los peludos humanoides arrastrando tras de sí la orca muerta. Arrojó el animal en medio de los pasmados seres, y de nuevo se proclamó su dios.

Los brutos se lanzaron sobre el cetáceo muerto y lo despedazaron con burdas hachas, lo desgarraron a mordiscos y sorbieron la sangre vorazmente en un horrendo espectáculo.

Justo como le gustaba a Errtu.

En el transcurso de unas pocas horas, el balor y sus nuevos esbirros localizaron una masa de hielo apropiada para servirles de fortaleza. Entonces Errtu utilizó los poderes de *Crenshinibon* una vez más, y las criaturas, que ya empezaban a venerar al demonio, formaron un círculo mientras clamaban el nombre del balor y, postrándose de rodillas, se arrastraron ante él.

Su sobrecogimiento se debía al hecho de que *Crenshinibon*, poniendo en práctica su mayor poder, empezaba a crear una réplica exacta de sí misma de proporciones enormes, una torre de cristal: Cryshal-Tirith. A invitación de Errtu, las criaturas buscaron por toda la base de la torre, pero no vieron entrada alguna, ya que únicamente los seres de otros planos podían encontrar la puerta de Cryshal-Tirith.

Eso fue lo que Errtu hizo, y entró. El demonio se puso en contacto de inmediato con el Abismo y abrió un acceso por el que Bizmatec pudo pasar llevando consigo al indefenso y atormentado prisionero del balor.

-Bienvenido a mi nuevo reino -le dijo Errtu a la atormentada alma-. Seguro que te gustará este sitio. -Sin añadir nada más, el balor descargó su látigo repetidamente hasta dejar inconsciente al prisionero.

Bizmatec aulló de júbilo, consciente de que la diversión sólo acababa de empezar.

Se instalaron en su nueva fortaleza durante los días siguientes; Errtu llamó a otros demonios menores, una horda de miserables manes, e incluso mantuvo una conversación con otra poderosa tanar'ri, una marilith de seis brazos, engatusándola para que se uniera a su proyecto.

Pero la atención de Errtu no se desvió mucho de su propósito principal; no permitió que la borrachera de un poder tan absoluto lo apartara de la que era su menor conquista. En una pared del segundo nivel de la torre había un espejo, un artefacto para ver imágenes invocadas, y Errtu lo utilizaba a menudo, registrando el valle con su visión mágica. Grande fue el placer del balor cuando descubrió que Drizzt Do'Urden se encontraba, efectivamente, en el valle del Viento Helado.

El prisionero, siempre al lado de Errtu, vio la imagen del elfo oscuro, y también de la mujer humana, de un enano barbirrojo y de un rechoncho halfling, y su expresión cambió. Sus ojos brillaron por primera vez después de muchos años.

-Me serás muy valioso, ya lo creo -comentó el balor, borrando toda esperanza, recordando al prisionero que sólo era una herramienta para el demonio, un objeto de trueque-. Contigo en mi poder, traeré al drow hasta mí, y destruiré a Drizzt Do'Urden ante tus propios ojos antes de acabar también contigo. Ése es tu aciago destino.

El demonio aulló, rebosante de gozo, y azotó una y otra vez a su prisionero hasta que éste rodó por el suelo.

-Y tú también me harás un gran servicio -dijo el balor a la enorme gema púrpura de su anillo, la prisión del espíritu de la pobre Cepa Garra Escarbadora-. Al menos, tu cuerpo.

La recluida enana oyó las lejanas palabras, pero el espíritu de la sacerdotisa estaba atrapado en un inmenso vórtice, un lugar vacío en el que ni siquiera su dios podía oír sus plegarias.

Drizzt, Bruenor y los demás vieron con impotente sorpresa a Cepa cuando regresó a las minas esa noche, la expresión en blanco, carente de toda emoción. Se dirigió a la sala de audiencias en el nivel superior, y se quedó de pie, sin hacer ni decir nada.

-Su espíritu está ausente -fue la suposición de Catti-brie, y los demás, al examinar a la enana e intentar en vano sacarla de su estupor, incluso recurriendo a un fuerte bofetón, tuvieron que darle la razón.

Drizzt pasó largo rato delante de Cepa, haciéndole preguntas, intentando despertarla de su estado de autómata. Bruenor hizo que la mayoría de la concurrencia se marchara de la sala, y sólo permitió que sus más íntimos amigos -entre los que, irónicamente, no había ningún enano- se quedaran.

Siguiendo una corazonada, el drow le pidió a Regis que le dejara su valioso colgante del rubí, y el halfling accedió de buen grado; se quitó la joya del cuello y la lanzó al elfo oscuro. Drizzt admiró el enorme rubí durante un instante, contemplando el incesante remolino de lucecitas que atraía a cualquier incauto observador a sus hipnóticas profundidades. Después puso la joya justo delante del rostro de la enana y empezó a hablarle suavemente.

Si Cepa lo oyó o vio siquiera el rubí, no dio muestras de ello.

Drizzt miró a sus amigos, como si fuera a decir algo, a admitir su derrota, pero entonces su semblante se iluminó con un gesto de comprensión, una fugaz chispa, antes de recobrar su anterior expresión grave.

-¿Ha estado Cepa saliendo sola? -le preguntó a Bruenor.

-Anda, claro. Intenta hacerla quedarse quieta en un sitio y verás -repuso el enano-. Siempre está dando vueltas por ahí. Fíjate en su mochila. Me parece que ha estado fuera otra vez, emprendiendo otra de sus inevitables escaladas.

Una rápida inspección de la enorme mochila de Cepa confirmó las palabras del barbirrojo enano. El morral estaba lleno a rebosar de comida, cuerdas, mosquetones y otros implementos necesarios para hacer montañismo.

-¿Ha escalado la cumbre de Kelvin? -preguntó Drizzt de improviso, encajando todas las piezas en su sitio.

Catti-brie soltó un quedo gemido al comprender hacia dónde conducían las conclusiones del drow.

-No le quitó ojo desde que entramos en Diez Ciudades -manifestó Bruenor-. Creo que lo hizo; al menos, eso fue lo que dijo no hace mucho.

Drizzt miró a Catti-brie, y la joven corroboró sus sospechas con un cabeceo.

-¿Qué estáis pensando? -quiso saber Regis.

-La Piedra de Cristal -contestó Catti-brie.

Entonces registraron a Cepa con más detenimiento, y después fueron a su cuarto y pusieron la habitación patas arriba. Bruenor hizo llamar a otro de los clérigos, uno que podía detectar halos mágicos, pero el conjuro de búsqueda también resultó infructuoso.

Poco después dejaron a Cepa con el clérigo, que probaba una serie de hechizos para despertarla o, al menos, auxiliar a la zombi enana. Bruenor amplió el registro en busca de la Piedra de Cristal extendiéndolo a todos los residentes de las minas, doscientos enanos industriosos.

Después, lo único que pudieron hacer fue esperar y confiar.

Esa misma noche, a altas horas, el clérigo despertó a Bruenor. El enano estaba frenético, y le contó que Cepa lo había dejado solo y estaba intentando salir de las minas.

-¿Se lo has impedido? -preguntó al punto Bruenor mientras sacudía la cabeza para despejarse.

-Hay cinco hombres cerrándole el paso -respondió el clérigo-. Pero ella sigue en sus trece, intentando pasar entre ellos.

Bruenor despertó a sus tres amigos y, todos juntos, se dirigieron apresuradamente hacia la salida de las minas, donde Cepa continuaba caminando y chocando contra la barrena humana, intentándolo una y otra vez.

-No se cansa, y no podemos matarla -se lamentó uno de los enanos que le cerraban el paso cuando vio aparecer a su rey.

-¡Entonces, sujetadla y ya está! -bramó Bruenor.

Drizzt no estaba seguro de que fuera lo mejor que se podía hacer. Empezaba a percibir algo en todo esto, y supuso que no se trataba de una simple coincidencia. De algún modo, el drow tuvo la certeza de que, fuera lo que fuera lo que le había ocurrido a Cepa, estaba relacionado con su propio regreso al valle del Viento Helado.

Buscó la mirada de Catti-brie y en ella descubrió que compartía su parecer.

-Preparémonos para emprender la marcha -susurró el drow a Bruenor-. Tal vez Cepa quiera enseñarnos algo.

Antes de que el sol empezara a asomar detrás de las montañas por el este, Cepa salió del valle de los enanos y se encaminó hacia el norte a través de la tundra, seguida por Drizzt, Catti-brie, Bruenor y Regis.

Exactamente como Errtu, que los observaba en el cristal mágico de Cryshal-Tirith, había planeado.

El demonio agitó su garruda mano, y la imagen del espejo se oscureció y se puso borrosa hasta desaparecer por completo. Entonces Errtu subió al nivel superior de la torre, el pequeño cuarto en el que la Piedra de Cristal flotaba, suspendida en el aire.

El balor notó la curiosidad de la reliquia, ya que entre el demonio y *Crenshinibon* se había establecido un fuerte vínculo telepático y de empatía. Errtu sabía que el cristal percibía su júbilo y quería saber el motivo.

El balor se rió de la reliquia y la inundó con una andanada de imágenes incongruentes, frustrando su intrusión mental.

De repente, Errtu recibió el brutal impacto de otro sondeo, una línea enfocada de la voluntad de *Crenshinibon* que estuvo a punto de arrancarle la historia de Cepa. El poderoso balor tuvo que emplear toda su energía mental para resistir la intrusión, y, aun así, se dio cuenta de que le resultaba imposible abandonar el cuarto, y que no podría seguir resistiendo mucho más tiempo.

-Cómo te atreves... -jadeó el demonio, pero el asalto de la Piedra de Cristal no cesó.

Errtu siguió alzando una barrera de pensamientos sin sentido, consciente de que estaba perdido si *Crenshinibon* leía su mente en este momento. Movió la mano con cautela hacia su cadera y cogió una bolsa pequeña que llevaba colgada de la garra inferior de su correosa ala.

Con un movimiento centelleante, Errtu rompió la bolsa y sacó el cofre y lo abrió; el zafiro negro cayó rodando en la palma de su mano.

El ataque de *Crenshinibon* se incrementó; las fuertes piernas del demonio empezaron a flaquear. Pero Errtu se había acercado lo bastante.

-¡Yo soy el amo! -proclamó mientras levantaba la gema antimagia y la acercaba a *Crenshinibon.*

La explosión que se produjo a continuación lanzó a Errtu contra la pared y sacudió la torre y el propio iceberg.

Cuando se aclaró la nube de polvo, la piedra antimagia había desaparecido, se había esfumado, simplemente, sin que quedara de ella más que unas motitas de inútil polvo para demostrar que había existido alguna vez.

¡No vuelvas a hacer otra estupidez así nunca!, le llegó la orden telepática de *Crenshinibon,* que a continuación desgranó una sarta de promesas de torturas sin cuento.

Errtu se levantó del suelo, tembloroso y encantado por igual. El poder de la Piedra de Cristal tenía que ser inmenso para haber destruido de manera tan absoluta el zafiro antimagia. Y, sin embargo, saltaba a la vista que la consiguiente orden que le había dado *Crenshinibon* carecía de fuerza. Errtu sabía que había dañado a la Piedra de Cristal, de manera temporal seguramente, pero aun así era algo que jamás había tenido intención de hacer. No podía evitarse, decidió el demonio. ¡Él tenía que estar al mando, no al servicio de un objeto mágico!

¡Dímelo!, insistió la reliquia tenazmente; pero, al igual que su anterior advertencia colérica por el jueguecito del demonio con la gema antimagia, el mensaje telepático apenas llevaba fuerza.

Errtu se rió en su cara.

-Yo soy el amo aquí, no tú -manifestó el gran balor al tiempo que se erguía al máximo. Sus cuernos rozaron el techo de la torre cristalina. Errtu arrojó el cofre de protección vacío contra la reliquia, pero falló el tiro-. ¡Te contaré lo que me plazca y cuando me plazca!

La Piedra de Cristal, con la mayor parte de su energía desgastada en el brutal encuentro con el diabólico zafiro, no pudo obligar al demonio a hacer lo que deseaba.

Errtu salió del cuarto riéndose, consciente de que volvía a tener el control de la situación. Tendría que andarse con más cuidado con *Crenshinibon,* tendría que ganarse el absoluto respeto de la reliquia en los próximos días. La Piedra de Cristal recuperaría su fuerza habitual, y Errtu ya no disponía de más gemas antimagia para arrojárselas al artefacto.

Él estaría al mando o no trabajarían juntos. El orgulloso balor no aceptaría otra cosa.

Quinta parte

Enemigos mortales

Berkthgar tenía razón.

Tenía razón al llevar de vuelta a su pueblo al valle del Viento Helado, y más aún al reinstaurar las antiguas tradiciones de sus antepasados. La vida habría sido más fácil en Piedra Alzada para los bárbaros, y sus bienes materiales, mucho mayores. En Piedra Alzada tenían más comida y mejor refugio, y la seguridad de sus aliados todo en derredor. Pero aquí fuera, en la tundra abierta, desplazándose con la manada de renos, estaba su dios. Aquí fuera, en la tundra, en la tierra que guardaba los huesos de sus antepasados, estaba su espíritu. En Piedra Alzada los bárbaros habían sido más prósperos en términos materiales. Aquí fuera eran inmortales y, por ende, infinitamente más ricos.

Así que Berkthgar tenía razón al regresar al valle del Viento Helado y a las viejas costumbres. Y, sin embargo, Wulfgar estuvo acertado al unir a las tribus y al forjar alianzas con los habitantes de Diez Ciudades, sobre todo con los enanos. Y Wulfgar, al conducir involuntariamente a su pueblo fuera del valle, había estado acertado intentando mejorar la suerte de los suyos, aunque, quizá, los bárbaros se habían alejado demasiado de sus tradiciones, del espíritu de su pueblo.

Los jefes bárbaros alcanzan el poder en un desafío, «por derecho de sangre o por méritos propios», y así es también como gobiernan. Por derecho de sangre, por la sabiduría de siglos, por el parentesco invocado al seguir el curso de la mejor intención. O por méritos propios, por la pura y simple fuerza bruta. Tanto Wulfgar como Berkthgar alcanzaron el liderazgo por méritos propios; Wulfgar por haber acabado con el dragón Muerte de Hielo, y Berkthgar por asumir la jefatura de Piedra Alzada tras la muerte de Wulfgar. Sin embargo, ahí terminaba toda semejanza entre ellos, pues, mientras que Wulfgar había gobernado posteriormente por derecho de sangre, Berkthgar seguía haciéndolo por méritos propios, Wulfgar buscó siempre lo que era mejor para los suyos, poniendo su confianza en ellos para que siguieran sus directrices o para que las desaprobaran, demostrándole que estaba cometiendo un disparate.

Berkthgar no tiene esa confianza, ni en su pueblo ni en sí mismo. Gobierna sólo por la fuerza y la intimidación. Estuvo acertado regresando al valle, y los suyos lo habrían reconocido y habrían aprobado su curso de acción, pero nunca les dio la oportunidad de hacerlo.

Ahí es donde Berkthgar se equivoca; no cuenta con el consejo de su pueblo que le advierta de su disparatada trayectoria. La vuelta a las tradiciones no tiene por qué ser total, no es preciso abandonar lo que hay de bueno en las costumbres nuevas. Como suele ser el caso, lo justo está en un punto intermedio. Revjak lo sabe, como lo saben muchos otros, en especial los más viejos de la tribu. Pero estos disidentes no pueden hacer nada si Berkthgar gobierna por la fuerza, y en esa fuerza falta seguridad y, por ende, confianza.

Muchos otros de la tribu, los jóvenes y los hombres fuertes en su mayoría, están impresionados por el poderoso Berkthgar y sus modos tajantes; su sangre se enciende, sus espíritus se elevan.

Y caerán por el precipicio, me temo.

Lo mejor, dentro del contexto de las viejas tradiciones, es mantener con firmeza las alianzas establecidas por Wulfgar. Ésa es la manera de gobernar por derecho propio, con sabiduría.

Berkthgar lidera por la fuerza, y conducirá a su pueblo a las viejas costumbres, pero también a las viejas hostilidades.

El suyo es un camino de sufrimiento y desdicha.

24

La caminata de Cepa

Drizzt, Catti-brie, Bruenor y Regis seguían a Cepa en lo que parecía un trayecto marcado a través de la tundra, en dirección noreste. Marchaba en línea recta, como si supiera adónde se dirigía, y caminó durante muchas horas incansablemente.

-Si va a seguir andando todo el día, no podremos aguantar ese ritmo -comentó Bruenor, que miraba a Regis. El halfling jadeaba y resoplaba intentando mantener el paso.

-¿Por qué no traes a la pantera para que vaya tras ella? -sugirió Catti-brie al drow-. *Guen* podría volver después y mostrarnos el camino.

Drizzt lo pensó un momento y luego sacudió la cabeza, decidiendo que podrían necesitar a *Guenhwyvar* por razones más importantes que seguir a la enana, y no quería malgastar el precioso tiempo que la pantera podía pasar en el plano material. El drow se planteó la posibilidad de parar a Cepa a la fuerza y atarla, y estaba explicando su idea a Bruenor cuando, de repente, la sacerdotisa se sentó en el suelo.

Los cuatro compañeros la rodearon, temiendo por la seguridad de la enana y también por la posibilidad de que hubieran llegado al lugar que Errtu quería. Catti-brie cogió a *Taulmaril* y lo preparó para disparar mientras oteaba el cielo del mediodía en busca de alguna señal del demonio.

Pero todo estaba tranquilo, el cielo perfectamente azul y perfectamente vacío salvo por unas cuantas nubes algodonosas que arrastraba el fuerte y constante viento.

Kierstaad oyó hablar a su padre con algunos de los ancianos sobre la marcha de Bruenor y de Drizzt. Prestó atención, especialmente, a los comentarios preocupados de su padre que temía que los amigos se estuvieran metiendo en más problemas otra vez. Esa misma mañana, su padre se marchó del campamento junto con un grupo de sus más íntimos amigos. Dijeron que iban de caza, pero Kierstaad, con una sabiduría impropia de sus pocos años, adivinó que no era verdad.

Revjak iba tras Bruenor.

Al principio, el joven bárbaro se sintió profundamente dolido de que su padre no hubiese confiado en él, que no le hubiese pedido que lo acompañara. Pero entonces pensó en Berkthgar, siempre al borde de la violencia, y Kierstaad se dio cuenta de que ya estaba harto de eso. Si Revjak había perdido la gloria de la familia de Jorn, entonces él, Kierstaad, se proponía reclamarla. Berkthgar dirigía la tribu con mano dura, cada vez más, y sólo un acto de proporciones heroicas le proporcionaría al joven guerrero el espaldarazo necesario para exigir el Derecho al Desafío. Creía saber cómo hacerlo, porque sabía cómo lo había hecho su héroe muerto. Los compañeros de Wulfgar se encontraban ahora recorriendo la agreste estepa y, a su modo de entender, necesitaban ayuda.

Había llegado el momento de que Kierstaad entrara en acción.

El joven llegó a las minas enanas a mediodía, y se deslizó sigilosamente por los pequeños túneles. Una vez más, las estancias estaban vacías en su mayor parte, ya que, como siempre, los enanos estaban trabajando afanosamente en la extracción y la forja de minerales. Por lo visto, su laboriosidad superaba incluso la zozobra que pudieran sentir por la suerte de su cabecilla. Al principio esto le pareció extraño a Kierstaad, pero luego comprendió que la aparente indiferencia de los enanos era simplemente una muestra de respeto hacia Bruenor, que no necesitaba que cuidaran de él y que, después de todo, había viajado frecuentemente con sus amigos, ninguno de ellos perteneciente a su propia raza.

Mucho más familiarizado con el lugar esta vez, Kierstaad no tuvo problemas para volver a la habitación de Bruenor. Cuando tuvo a *Aegis-fang* de nuevo en sus manos, el tacto del martillo de guerra tan sólido y reconfortante, el joven supo claramente lo que debía hacer.

La tarde estaba mediada cuando Kierstaad se encontró otra vez en la tundra abierta, con *Aegis-fang* en la mano. Por lo que sabía, Bruenor y sus compañeros le llevaban medio día de ventaja, y Revjak se había puesto en camino hacía casi ocho horas. Sin embargo, Kierstaad estaba seguro de que todos iban caminando; él era joven, y correría.

El alto en la marcha duró lo que restaba de la tarde, hasta que Cepa, de manera tan repentina e inesperada como se había detenido, se puso de pie y echó a andar a través de la yerma tundra, caminando con determinación, a pesar de que en sus ojos sólo había una mirada vacía, inexpresiva.

-Qué demonio tan considerado, que nos da un respiro -comentó Bruenor con sarcasmo.

Ninguno de sus compañeros apreció la ocurrencia del enano; si Errtu había dispuesto esta parada, entonces el balor sabía exactamente dónde se encontraban.

Aquella idea permaneció cernida sobre ellos a cada paso, hasta que algo más atrajo la atención de Drizzt. El drow iba flanqueando al grupo, desplazándose de uno a otro lado rápidamente en amplios arcos. Transcurrido un tiempo, se detuvo e hizo una seña a Bruenor para que se apartara de los otros y se reuniera con él.

-Nos están siguiendo -informó el elfo oscuro.

Bruenor asintió con la cabeza. Buen conocedor de la tundra, el enano había percibido las inconfundibles señales: un movimiento fugaz a un lado, lejos; el repentino vuelo de un ave de la estepa, sobresaltada por el paso de alguien, pero demasiado distante para achacarlo al grupo.

-¿Los bárbaros? -sugirió el enano, con aparente preocupación. A pesar de los recientes problemas entre los dos pueblos, Bruenor confiaba en que fueran Berkthgar y sus hombres. Así, por lo menos, el enano sabría a qué atenerse.

-Quienquiera que nos sigue conoce muy bien la tundra. Son pocas las aves que se han espantado, y no han levantado a ningún venado. Los goblins no serían tan cuidadosos, y los yetis de la tundra no organizan persecuciones, sino que ponen emboscadas.

-Entonces, son humanos -contestó Bruenor-. Y los únicos humanos que conocen bien la tundra son los bárbaros.

Drizzt estaba de acuerdo con él.

Reemprendieron la marcha, y el enano regresó junto a Catti-brie y Regis para ponerlos al corriente de sus sospechas, en tanto que Drizzt emprendía una carrera trazando otro amplio arco. No había nada que pudieran hacer respecto a los perseguidores. El terreno era demasiado abierto y llano para intentar una acción evasiva. Si eran los bárbaros, entonces lo más probable era que los hombres de Berkthgar los estuvieran vigilando más por simple curiosidad que para lanzar un ataque. Si se enfrentaban a los nómadas sólo conseguirían buscar problemas donde no los había.

Así pues, los compañeros siguieron caminando durante el resto del día y gran parte de la noche, hasta que Cepa volvió a detenerse y se dejó caer sin ceremonias sobre el frío y duro suelo. El grupo se puso de inmediato a montar un campamento esta vez, suponiendo que el descanso duraría varias horas. La estación cálida estaba llegando a su término rápidamente, y el frío del invierno empezaba a dejarse sentir en el valle del Viento Helado, sobre todo durante las horas nocturnas, cada vez más largas. Catti-brie arropó a Cepa con una gruesa manta, aun cuando la ausente enana no pareció advertirlo.

La tranquilidad y el silencio duró una hora.

-¿Drizzt? -susurró Catti-brie, pero tan pronto como llamó al drow la joven se dio cuenta de que su amigo no estaba durmiendo, sino sentado, inmóvil, y completamente alerta a pesar

de tener los ojos cerrados, advertido de que una pequeña forma alada sobrevolaba el campamento silenciosamente. Quizás era un búho; los había enormes en el valle del Viento Helado, aunque se dejaban ver rara vez.

Era posible, pero no podían permitirse el lujo de darlo por hecho. Volvieron a oír el aleteo apenas perceptible, al norte, y una silueta más oscura que el cielo se deslizó, silenciosa, sobre ellos.

Drizzt se incorporó, veloz como un rayo, al tiempo que sacaba las cimitarras de las fundas. La criatura reaccionó instantáneamente, dando un brusco golpe de alas para ponerse fuera del alcance de las mortíferas armas del drow. Pero no del alcance de *Taulmaril.*

Una flecha plateada surcó la noche y se hincó en la criatura, fuera lo que fuera, antes de que tuviera tiempo de alejarse del campamento. Unas chispas multicolores iluminaron la zona, y Drizzt pudo ver claramente al invasor, un demonio menor, mientras se desplomaba dando tumbos, estremecido, pero no herido realmente. Aterrizó con un fuerte golpe, rodó sobre sí mismo para quedarse sentado, y después se incorporó con presteza al tiempo que batía las alas, semejantes a las de un murciélago, para remontar de nuevo el vuelo antes de que el peligroso drow se acercara a él.

Regis había encendido una linterna sorda y corrió la pantalla del todo; Bruenor y Drizzt acorralaron a la criatura, en tanto que Catti-brie, plantada en el mismo sitio, tenía presto el arco para disparar.

-Mi amo dijo que harías eso -dijo el diablillo a Catti-brie con voz áspera-. ¡Errtu me protege!

-Pero conseguí derribarte -replicó la mujer.

-¿Por qué estás aquí, Druzil? -inquirió Drizzt, que había reconocido al trasgo, el mismo que Cadderly había utilizado en Espíritu Elevado para conseguir información.

-¿Conoces a esta cosa? -preguntó Bruenor al drow.

Drizzt asintió con la cabeza, pero no dijo nada, ya que estaba demasiado absorto en Druzil para andar con chanzas.

-A Errtu no le hizo gracia descubrir que fui yo quien reveló su nombre a Cadderly -explicó el trasgo con un gruñido-. Ahora me está utilizando.

-Pobre Druzil. -La voz del drow rebosaba sarcasmo-. Qué mala suerte la tuya.

-Ahórrate tu falsa compasión -replicó el diablillo-. Me encanta trabajar para Errtu. Cuando mi amo haya acabado contigo, el siguiente en nuestra lista será Cadderly. ¡Puede que Errtu haga de Espíritu Elevado nuestra plaza fuerte! -Druzil saboreó cada palabra dicha, disfrutando con la idea.

Drizzt tuvo que hacer un gran esfuerzo para no soltar una carcajada. Había estado en la catedral y conocía su fortaleza y su pureza. Por muy poderoso que fuera Errtu, por numerosos y fuertes que fueran sus esbirros, el balor no podría vencer a Cadderly. No allí, en la casa de Deneir, en aquel lugar sagrado.

-¿Entonces admites que Errtu está detrás de esta caminata y del estado de la enana? -inquirió Catti-brie mientras señalaba a Cepa.

Druzil hizo caso omiso de la mujer.

-¡Necio! -insultó el trasgo a Drizzt-. ¿Crees que a mi amo le interesa este lugar desolado? ¡No, Errtu está aquí sólo para encontrarte, Drizzt Do'Urden, para que pagues por los problemas que le has causado!

Movido por un impulso, el drow adelantó un paso hacia el diablillo. Catti-brie levantó el arco, y Bruenor, su hacha.

Pero Drizzt recobró enseguida la calma; quería conseguir más información, así que alzó una mano para frenar a sus peligrosos amigos.

-Vengo a ofrecerte un trato de parte de Errtu -dijo Druzil, dirigiéndose sólo a Drizzt-. Tu alma por la de su atormentado prisionero y por la de la enana.

El modo en que el trasgo se refirió a Zaknafein como «atormentado prisionero» hirió a Drizzt en lo más profundo del corazón. Por un instante, la tentación de aceptar el trato fue casi irresistible. Se quedó con la cabeza gacha y los brazos bajados de manera que las puntas de las cimitarras tocaban el suelo. De buen grado se sacrificaría para salvar a Zaknafein, y también a Cepa, por supuesto. ¿Cómo no iba a hacerlo?

Pero entonces se le ocurrió que ninguno de ellos, ni Zaknafein ni Cepa, querría que lo hiciera; que ninguno de los dos sería capaz de vivir después conociendo su sacrificio.

El drow se lanzó repentinamente al ataque, demasiado deprisa para que Druzil pudiera reaccionar. *Centella* hizo un profundo tajo en un ala del trasgo, y la otra cimitarra, la forjada para luchar contra criaturas del fuego, arañó el torso del diablillo mientras éste se giraba, y absorbió su fuerza vital aun cuando la herida era superficial.

Druzil se las ingenió para acabar la finta evasiva, y estuvo a punto de decir algo más en un último y desesperado acto de desafío. Pero el escudo mágico del trasgo se había desvanecido con el primer disparo de Catti-brie, de modo que el segundo, impecablemente certero, lanzó al diablillo por el aire.

Drizzt llegó a su lado en un instante, y su cimitarra se enterró en el cráneo de Druzil. El trasgo sufrió una única sacudida y después comenzó a evaporarse en una humareda negra y acre.

-No hago tratos con seres de planos inferiores -le explicó el drow a Bruenor, que venía corriendo, pero no había sido lo bastante rápido para llegar a tiempo a la pelea.

Aun así, el enano descargó su hacha sobre la cabeza del trasgo muerto para mayor seguridad, antes de que la forma corpórea desapareciera por completo.

-Buena decisión -se mostró de acuerdo con su amigo.

Poco después, Regis roncaba tan campante, y Catti-brie dormía profundamente. Drizzt prefirió mantenerse en vela para vigilar el descanso de sus amigos, a pesar de que el cansado drow no esperaba que surgieran más problemas por parte de Errtu aquella noche. Paseó alrededor del campamento, oteando el horizonte y, cada dos por tres, alzaba los ojos hacia las relucientes estrellas y dejaba que su corazón volara con la libertad que representaba el valle del Viento Helado. En ese momento, bajo el maravilloso espectáculo de la bóveda nocturna, Drizzt entendió por qué había vuelto realmente, y por qué Berkthgar y los que estaban en Piedra Alzada habían regresado a casa.

-No vas a ver muchos monstruos acechándonos detrás de las condenadas estrellas -sonó un rezongo quedo a su espalda.

Drizzt se volvió hacia Bruenor, que se acercaba a él. El enano ya estaba vestido con su equipo de batalla, el yelmo de un solo cuerno ladeado, y el hacha mellada recostada sobre el hombro, preparado para la inminente marcha.

-Los balors vuelan -le recordó el drow, aunque los dos sabían que no miraba el cielo esperando la llegada de ningún enemigo.

El enano hizo un gesto de asentimiento y se puso al lado de su amigo. Los dos permanecieron un largo rato en silencio, cada uno de ellos solo con el viento, con las estrellas. Drizzt notó el estado de ánimo sombrío de Bruenor y comprendió que el enano había dejado el campamento por una razón, probablemente para decirle algo.

-Tenía que regresar -dijo por fin Bruenor. Drizzt lo miró y asintió en silencio, pero el enano no lo vio ya que seguía con la vista clavada en el cielo.

»Gandalug se quedó con Mithril Hall -comentó Bruenor, y por su tono de voz al drow le pareció que el enano intentaba justificarse-. Le pertenecía por derecho.

-Y tú tienes el valle del Viento Helado -añadió Drizzt.

Bruenor se volvió hacia él entonces, como si tuviera intención de protestar, de seguir dando explicaciones. La mirada en los ojos de color espliego de Drizzt le reveló que no tenía necesidad de hacerlo. El drow lo comprendía y entendía sus actos. Tenía que regresar. No hacía falta que dijera nada más.

Los dos amigos pasaron el resto de la noche de pie, sintiendo el frío viento, contemplando las estrellas, hasta que las primeras luces del alba deslucieron la majestuosa vista, o, más bien, la reemplazaron por otra igualmente hermosa. Cepa se levantó poco después, con los mismos movimientos de autómata. Despertaron a Catti-brie y a Regis, y los cuatro amigos emprendieron la marcha en pos de la enana, juntos.

25

Hacia las grandes masas de hielo

Vieron los icebergs y los grandes témpanos flotando en las oscuras aguas del mar de Hielo Movedizo desde un altozano. La lógica les decía que tenían que estar cerca de su meta, pero todos temían que Cepa siguiera avanzando, que se abriera camino a través de aquellas traicioneras aguas, de témpano en témpano, subiendo y bajando por los puntiagudos icebergs. Se sabía que *Crenshinibon* creaba torres; otro de los nombres de la reliquia era Cryshal-Tirith, que traducido literalmente del elfo significaba «torre de cristal». Una elevación les impedía ver la línea actual de la costa, pero sin duda cualquier torre junto al mar habría estado a la vista para entonces.

Cepa, ajena a todo, continuó su marcha hacia el mar. Llegó a lo alto de la elevación primero, con los amigos avanzando detrás, presurosos, para mantener el paso, y entonces una andanada de bolas de nieve helada se descargó sobre todos.

Drizzt se movió con vertiginosa rapidez, a derecha y a izquierda, esquivando y rechazando los proyectiles con sus cimitarras. Regis y Catti-brie echaron cuerpo a tierra, pero los dos enanos, en particular la pobre Cepa, que continuó caminando, fueron aporreados a placer. La sacerdotisa se tambaleó más de una vez, y varios costurones sangrantes aparecieron en su rostro.

Catti-brie, sobrepuesta del susto, se incorporó y echó a correr hacia Cepa; se abalanzó sobre ella para derribarla y la cubrió protectoramente con su cuerpo.

La andanada terminó de manera tan repentina como había empezado.

Drizzt tenía la figurilla de ónice en el suelo, delante de él, y llamó a su amiga con voz queda. Entonces vio al enemigo; todos ellos lo vieron, aunque ninguno sabía qué clase de criaturas eran. Habían aparecido como fantasmas, deslizándose sobre el hielo hasta la playa con tal suavidad que parecían formar parte del entorno. Eran seres humanoides, bípedos, grandes y fuertes, y estaban cubiertos de pelo blanco.

-También yo sería un tipo malo si fuera así de feo -comentó Bruenor mientras se acercaba a Drizzt para decidir qué hacer a continuación.

-Y lo eres -dijo Regis, que seguía tirado de bruces en el suelo.

Ni el drow ni el enano tenían tiempo para hacer caso al ocurrente halfling, ya que el número de enemigos iba aumentando, procedente del helado mar, desplazándose a izquierda y a derecha de los amigos; primero cuarenta, luego, sesenta, y seguían llegando.

-Me parece que vamos a tener que dar media vuelta -comentó Bruenor.

Drizzt detestaba tener que batirse en retirada, pero al parecer no les quedaba otra opción. Sus amigos y él sabían combatir contra enemigos poderosos y podrían causar un daño considerable, pero ahora se enfrentaban a un centenar de criaturas. Saltaba a la vista que no eran unas bestias estúpidas, ya que se movían y se organizaban con astucia.

Guenhwyvar apareció entonces, junto a su amo, lista para saltar.

-Quizá podamos espantarlos -le susurró Drizzt a Bruenor, y mandó a la pantera que lanzara un ataque frontal.

Una granizada de bolas de hielo se estrelló contra los negros flancos del animal, y ni siquiera las criaturas que estaban directamente delante de *Guenhwyvar* retrocedieron ni flaquearon en absoluto. Dos de ellas quedaron tiradas en el punto donde se encontraban, pero muchísimas otras se acercaron y golpearon fuertemente a la pantera con pesados garrotes. Poco después era *Guenhwyvar* la que se batía en retirada.

Entretanto, Catti-brie se levantó de encima de Cepa -que de inmediato se incorporó y reanudó la marcha hasta que Regis volvió a derribarla y la sujetó- y tensó la cuerda de *Taulmaril.* Echó una rápida ojeada en derredor y disparó una flecha, que pasó entre las piernas extendidas de la criatura más grande que estaba a su izquierda. La compasiva joven sólo quería espantarla, y su salvaje reacción la sorprendió. La criatura ni siquiera parpadeó, como si no le importara vivir o morir, y respondió del mismo modo que lo hicieron varias criaturas más que estaban cerca: arrojando más bolas de hielo a la mujer.

Catti-brie se agachó y rodó sobre sí misma, pero recibió varios impactos. Uno de ellos le dio en la sien y casi la dejó sin sentido. Se incorporó y dio una corta carrera para aproximarse a Drizzt, a Bruenor y a la pantera que ya estaba de vuelta.

-Me parece que nuestro camino va justo hacia el lado contrario -comentó la joven mientras se frotaba la contusión de la sien.

-Un buen guerrero sabe cuándo tiene que retirarse -se mostró de acuerdo Drizzt, pero sus ojos siguieron escudriñando los icebergs sobre el oscuro mar, buscando alguna señal de Cryshal-Tirith, algún indicio de la presencia cercana de Errtu.

-¿Alguno de vosotros, por favor, quiere explicarle eso a esta condenada enana? -gritó un aturdido Regis, que se agarraba con todas sus fuerzas a una pierna de Cepa. La hechizada sacerdotisa seguía avanzando, llevando a rastras al halfling.

Las criaturas continuaban rodeándolos por todas partes, pasándose más de aquellas dañinas bolas de hielo para lanzar otra andanada que, los compañeros sospechaban, iría acompañada esta de vez de una carga salvaje.

Tendrían que marcharse, pero no disponían de tiempo para arrastrar a Cepa con ellos. Si la enana no los acompañaba, sin duda la matarían.

-¡Los enviaste! -bramó Errtu en tono acusador a la Piedra de Cristal, que flotaba suspendida en el aire, en el cuarto más alto de Cryshal-Tirith. En el espejo mágico el poderoso balor contemplaba cómo sus esbirros, los taers, cerraban el paso a Drizzt Do'Urden, algo que el balor no deseaba en absoluto-. ¡Admítelo!

Estás corriendo riesgos innecesarios con el drow renegado, fue la respuesta telepática. *Eso es algo que no puedo permitir.*

-¡Los taers me pertenecen y soy yo quien les da órdenes! -gritó Errtu. Sabía que sólo tenía que pensar las respuestas y la reliquia podría «oírlas», pero el balor necesitaba escuchar su propia voz atronadora en este momento, tenía que desahogar su cólera verbalmente.

»No importa -decidió un instante después-. Drizzt Do'Urden no es un enemigo cualquiera. Él y sus compañeros ahuyentarán a los taers. ¡No lo has detenido!

Sólo son instrumentos sin voluntad, le llegó la contestación indiferente y segura. *Obedecen mi orden, y lucharán hasta la muerte. Drizzt Do'Urden no podrá pasar.*

Errtu no puso en duda su afirmación. *Crenshinibon,* aunque debilitada por su combate con el zafiro antimagia, tenía suficiente energía para dominar a los estúpidos taers. Y esas criaturas, más de un centenar, eran demasiado fuertes y numerosas para que Drizzt y sus amigos las derrotaran. Podrían escapar -por lo menos el veloz drow- pero Cepa estaba condenada, como lo estaba Bruenor Battlehammer y el rechoncho halfling.

El balor se planteó la posibilidad de salir de la torre, de utilizar sus habilidades mágicas para teleportarse a la playa y enfrentarse al drow en ese mismo momento.

Crenshinibon leyó sus pensamientos fácilmente, y la imagen del espejo desapareció, al igual que las opciones de que Errtu se trasladara mágicamente allí, ya que el balor ignoraba dónde estaba exactamente aquella playa. Podía sobrevolar la costa, desde luego, y tenía una idea aproximada de la zona del mar de Hielo Movedizo donde Cepa se encontraba, pero comprendió que para cuando llegara allí probablemente Drizzt Do'Urden habría muerto.

El demonio se volvió, furioso, hacia la Piedra de Cristal, y *Crenshinibon* se enfrentó a su cólera con una oleada de pensamientos tranquilizadores, de promesas de mayor poder y gloria.

La reliquia no comprendía la intensidad del odio de Errtu, no entendía que la principal razón de que el balor hubiera venido al plano material era vengarse de Drizzt Do'Urden.

Errtu, impotente y confundido, abandonó la habitación.

-No podemos dejar a Cepa -dijo Catti-brie y, por supuesto, Drizzt y Bruenor estuvieron de acuerdo con ella.

-Atácalos sin descanso -instruyó el drow-. Y dispara a matar.

Mientras hablaba, se descargó sobre ellos la andanada de bolas de hielo. La pobre Cepa recibió un impacto tras otro; uno golpeó a Regis en la cabeza y el halfling soltó la pierna de la enana, que continuó caminando lentamente hasta que tres proyectiles la alcanzaron simultáneamente y la derribaron.

Catti-brie acabó con dos taers rápidamente, y después corrió en pos de Drizzt, Bruenor y *Guenhwyvar,* que se lanzaron a la carga para formar un anillo protector en torno a Cepa y a Regis. Los taers se quedaron sin bolas de hielo en ese momento, y arremetieron contra ellos sin temor, enarbolando garrotes y aullando como posesos.

-¡Sólo son un centenar! -gritó Bruenor al tiempo que blandía su hacha.

-¡Y nosotros cuatro! -repuso a voces Catti-brie.

-Cinco -la corrigió Regis, que se puso de pie con decisión.

Guenhwyvar soltó un rugido. Catti-brie disparó su arco y mató a otra criatura.

¡Cógeme!, le llegó a la joven la desesperada súplica de *Khazid'hea.*

Catti-brie disparó otra flecha, pero los taers ya estaban demasiado cerca para utilizar el arco. La joven lo tiró al suelo y desenvainó a la anhelante *Khazid'hea.*

Drizzt se interpuso entre su amiga y una de las criaturas, a la que degolló con un doble golpe de sus cimitarras, y de inmediato se hincó de rodillas en el suelo y giró sobre sí mismo, arremetiendo con *Centella;* la curvada hoja abrió un profundo tajo en el vientre de otro taer. La otra cimitarra se movió horizontalmente detrás del drow, haciendo tropezar a la siguiente bestia que sé abalanzaba sobre Catti-brie.

El golpe descendente de la joven hizo que el agudo filo de *Khazid'hea* se hundiera a través del cráneo de la criatura y hasta la mitad del cuello. Pero Catti-brie tuvo que sacar la espada rápidamente, y Drizzt tuvo que incorporarse al momento y realizar otra ágil finta, ya que la horda se les echaba encima, cerrando cualquier vía de escape.

Sabían que estaban condenados. De pronto, varias voces gritaron «¡Tempus!» al unísono.

Revjak y sus veinticinco guerreros arremetieron violentamente contra los taers, y sus poderosas armas abrieron una gran brecha en las líneas de las sorprendidas bestias.

Regis jaleó al grupo de refuerzo, pero fue silenciado por el garrote de un taer que se descargó sobre su hombro, dejándolo sin respiración y arrojándolo al suelo. Tres de las criaturas lo cercaron, dispuestas a aplastarlo.

Guenhwyvar saltó por el aire y chocó contra los taers de costado al tiempo que lanzaba zarpazos a diestro y siniestro. Un cuarto taer se escabulló entre los otros tres que combatían, buscando acercarse al caído halfling y a la inconsciente enana que yacía a su lado.

Se topó con un rugiente Bruenor, o, mejor dicho, con la mortífera hacha del enano.

Aturdido, Regis se alegró de ver las botas de su amigo cuando el enano plantó los pies a cada lado del halfling para protegerlo.

Drizzt y Catti-brie combatían codo con codo, el uno un complemento perfecto del otro gracias a la práctica adquirida tras luchar juntos muchos años.

Catti-brie cogió el garrote de un taer con la mano libre e, impulsando a *Khazid'hea* en un corto arco, cercenó el otro brazo de la criatura por el hombro. Para su sorpresa y horror, sin embargo, el taer continuó empujando, y otro se unió a él, a la izquierda de Catti-brie. Esforzándose denodadamente para mantener sujeto el garrote del primer taer, y con la espada desplazada en el lado opuesto, la mujer no tenía prácticamente defensa contra el que acababa de incorporarse a la lucha.

Catti-brie lanzó un grito desafiante y volvió a descargar su espada, esta vez en un ángulo más alto; la hoja se hundió hasta la mitad del cuello de la criatura a la que estaba agarrada.

La cimitarra de Drizzt silbó por debajo de *Khazid'hea* en una arremetida a fondo del drow para pasar a Catti-brie e interceptar el garrote. La parada fue perfecta, como comprobó la sorprendida Catti-brie cuando abrió los ojos.

La joven no vaciló. Drizzt tenía que reanudar el combate con los dos taers con los que estaba peleando, pero su finta desesperada le había dado a Catti-brie el instante de respiro que necesitaba. La mujer se giró hacia el segundo taer, acompañando el movimiento con su espada, que acabó de rebanar el cuello de la otra criatura, muerta antes de caer al suelo. Aprovechó el impulso para arremeter de frente, justo en el pecho de su nuevo adversario.

El taer se desplomó hacia atrás, pero otros dos ocuparon su puesto.

A la par que el suelo en torno a Bruenor se llenaba de cuerpos y miembros cercenados, el enano aguantó golpe tras golpe de los garrotes de los taers, respondiendo a las bestias con tajos de su hacha.

-¡Seis! -gritó cuando el filo del arma se hincó en la retraída frente de otra criatura, pero su voz se cortó cuando otra bestia lo golpeó en la espalda.

Ese estacazo le hizo verdadero daño, pero Bruenor sabía que tenía que hacer caso omiso del dolor. Jadeando mientras se daba media vuelta, atacó con el hacha en un semicírculo a dos manos, y la hoja se hundió profundamente en el costado del taer como si fuera el tronco de un árbol.

El taer salió impulsado hacia un lado con el impacto del hacha y cayó sobre el arma, retorcido, para expirar en cuestión de segundos.

Bruenor oyó un rugido detrás, y se alegró de saber que *Guenhwyvar* se había librado de su adversario y ahora le cubría la espalda.

Entonces oyó otro grito, una llamada al dios de los bárbaros, cuando Revjak y sus guerreros se reunieron con los compañeros. Ahora el anillo protector en torno a Regis y a Cepa era seguro, y la defensa lo bastante sólida para que *Guenhwyvar* se lanzara sobre las filas de taers, un negro y musculoso ariete devastador. Drizzt y Catti-brie se abrieron paso en la primera línea y arremetieron contra la segunda.

En cuestión de minutos, todos los taers estaban muertos o tan mal heridos que les era imposible seguir combatiendo a pesar de que la orden de *Crenshinibon* seguía llegando a sus cerebros dominados.

Para entonces, Cepa se había recuperado lo suficiente para ponerse de pie y reanudar la marcha pertinazmente.

Drizzt, agachado sobre una rodilla e intentando recuperar el aliento, llamó a Revjak, y el bárbaro ordenó a dos de sus hombres más fuertes que rodearan a la enana y la levantaran en vilo. Cepa no ofreció resistencia, sino que se limitó a seguir moviendo los pies en el aire, mirando inexpresivamente al frente.

La sonrisa que Drizzt y Revjak intercambiaron fue interrumpida bruscamente por una voz familiar.

-¡Traición! -bramó Berkthgar mientras él y sus guerreros, más del doble de los que Revjak había llevado consigo, rodeaban al grupo.

-Esto se está poniendo más interesante por momentos -dijo Catti-brie con aspereza.

-¡Las leyes, Revjak! -gritó el jefe bárbaro-. ¡Las conocías y las incumpliste!

-¿Y dejar que Bruenor y sus amigos murieran? -preguntó Revjak con incredulidad, sin demostrar temor, aunque a los compañeros les pareció que la batalla se reanudaría pronto-. Jamás obedecería una norma así -continuó Revjak con seguridad. Los guerreros que estaban con él, muchos de ellos heridos por la reciente pelea con los taers, compartían su opinión.

»Algunos de nosotros no hemos olvidado la amistad demostrada por Bruenor, Catti-brie, Drizzt Do'Urden y todos los demás -terminó diciendo el hombre mayor.

-Algunos de nosotros no hemos olvidado la guerra contra el pueblo de Bruenor y las gentes de Diez Ciudades -replicó Berkthgar, y sus guerreros se encresparon.

-Ya está bien -susurró Catti-brie y, antes de que Drizzt pudiera impedírselo, echó a andar y se plantó delante del gigantesco bárbaro-. Has caído muy bajo -le dijo, desafiante.

Los gritos a espaldas del cabecilla bárbaro daban a entender que debería propinar una bofetada a la impertinente mujer. Pero el sentido común frenó a Berkthgar, ya que Catti-brie no sólo era una adversaria formidable, como el jefe bárbaro había descubierto en Piedra Alzada, cuando lo había derrotado en un combate singular, sino que estaba respaldada por Drizzt y Bruenor, a ninguno de los cuales deseaba enfrentarse. Si le ponía la mano encima a la joven, Berkthgar sabía que lo único que impediría que el drow se le echara encima era que Bruenor se le adelantara en el ataque.

-Todo el respeto que sentí por ti ha desaparecido -continuó Catti-brie, y a Berkthgar lo sorprendió el repentino cambio de tono y el cariz de sus palabras-. Eras el líder adecuado después de Wulfgar -dijo con sinceridad-. Por méritos propios y por sabiduría. Sin tu guía, la tribu se habría perdido en la lejana Piedra Alzada.

-¡Un lugar al que no pertenecíamos! -replicó Berkthgar con rapidez.

-Estoy de acuerdo -manifestó Catti-brie, cogiendo de nuevo por sorpresa al hombre y desbaratando su ira-. Hiciste bien en regresar al valle y a vuestro dios, pero no a las viejas enemistades. Piensa en cómo es realmente mi padre, Berkthgar, y en cómo es Drizzt.

-Dos asesinos de mi pueblo.

-Sólo cuando tu pueblo vino a matar -repuso la joven, sin ceder ni un instante-. Serían unos cobardes si no defendieran su hogar y a los suyos. ¿O es que los envidias por luchar mejor que vosotros?

La respiración de Berkthgar era un jadeo entrecortado y colérico. Drizzt se dio cuenta y se reunió rápidamente con Catti-brie. Había escuchado toda la conversación mantenida en voz baja, hasta la última palabra, y sabía el derrotero que tomaría a partir de ahora.

-Sé lo que hiciste -dijo el drow. Berkthgar se puso rígido, creyendo que lo estaba acusando de algo.

»Hacerte con el control de todas las tribus unidas para desacreditar al que te precedió. Pero ten cuidado, por el bien de todos los del valle, de no quedar atrapado en tus verdades a medias. El nombre de Berkthgar se pronuncia con respeto en Mithril Hall, en Luna Plateada, en Longsaddle y en Nesme, incluso en Diez Ciudades y en las minas enanas. Tus hazañas en el valle del Guardián no se han olvidado, aunque parece que tú has decidido olvidar la alianza y todo lo bueno que tiene el pueblo de Bruenor. Mira a Revjak. Le debemos la vida. Y ahora decide cuál es el mejor curso para ti y para los tuyos.

Berkthgar guardó silencio, y tanto Catti-brie como Drizzt lo interpretaron como una buena señal. El bárbaro no era un necio, aunque a menudo dejaba que sus emociones nublaran su buen juicio. Miró a Revjak y a los resueltos guerreros que estaban detrás del hombre mayor: algo vapuleados, superados en número, pero sin mostrar el menor indicio de temor. Lo más importante para él era que ni Catti-brie ni Drizzt negaban su derecho como dirigente. Parecían estar dispuestos a colaborar con él. ¡Y Catti-brie incluso lo había comparado públicamente y de manera favorable con Wulfgar!

-Y deja que el martillo siga en poder de Bruenor, que es donde debe estar -se atrevió a presionar la joven, como si estuviera leyendo todo lo que pasaba por la cabeza del bárbaro-. Tu propia espada es ahora el arma de tu tribu; su leyenda no será menos importante que la de *Aegis-fang* si haces la elección correcta.

Ése era un señuelo que Berkthgar no podía pasar por alto. Se relajó visiblemente, así como los hombres que seguían cada palabra de la conversación, y Drizzt comprendió que acababan de superar una importante prueba.

-Estuviste acertado al seguir a Bruenor y a sus compañeros -dijo Berkthgar en voz alta a Revjak, lo que era lo más parecido a una disculpa que cualquiera había oído dar al orgulloso bárbaro.

-Y tú te equivocaste al renegar de nuestra amistad con él -repuso Revjak.

Drizzt y Catti-brie se pusieron tensos, temiendo que el hombre mayor hubiera ido demasiado lejos.

Pero Berkthgar no se ofendió y no respondió a la acusación. El bárbaro no admitió que estuviera de acuerdo, pero tampoco se puso a la defensiva.

-Regresa con nosotros -le pidió a Revjak.

El hombre mayor miró a Drizzt y después a Bruenor, consciente de que seguían necesitando su ayuda. Después de todo, eran dos de sus hombres los que todavía sujetaban en vilo a Cepa.

Berkthgar miró a Revjak, y luego su mirada fue hacia Bruenor. A continuación oteó el horizonte, hacia la costa que se alzaba no muy lejos.

-¿Os dirigíais al interior del mar de Hielo Movedizo? -preguntó.

Bruenor echó una ojeada a Cepa, con expresión frustrada.

-Eso parece -admitió el enano.

-No podemos acompañaros -dijo lisa y llanamente el bárbaro-. Y no es decisión mía, sino un edicto de nuestros antepasados. Ningún hombre de la tribu puede aventurarse por el territorio flotante.

Revjak no tuvo más remedio que asentir con la cabeza, confirmando sus palabras. En efecto, era un antiguo edicto, una medida tomada por razones prácticas ya que había poco que ganar y mucho que perder aventurándose en las peligrosas masas de hielo flotantes, el territorio del oso blanco y de las grandes ballenas.

-No te pediríamos que vinieras -se apresuró a decir Drizzt, y sus compañeros parecieron sorprendidos con sus palabras. Iban a luchar contra un balor y todos sus taimados secuaces, y un ejército de bárbaros les vendría muy bien. Pero Drizzt sabía que Berkthgar no iría en contra de la antigua ley, y no quería que Revjak se distanciara más del cabecilla ni deseaba poner en peligro la reconciliación que se había iniciado aquí. Además, ninguno de los guerreros de Revjak había resultado muerto en el enfrentamiento con los taers, pero no ocurriría lo mismo si los acompañaban hasta dar con Errtu. Drizzt Do'Urden ya tenía bastante sangre sobre su conciencia. Para el vigilante drow, ésta era una lucha privada. Habría preferido enfrentarse solo a Errtu, uno contra uno, pero sabía que el balor tendría refuerzos, y no podía oponerse a que sus más íntimos amigos estuvieran a su lado del mismo modo que él estaría al lado de ellos.

-¿Pero admites que tu pueblo le debe al menos esto a Bruenor? -no pudo menos que preguntar Catti-brie.

Una vez más, Berkthgar no respondió nada, pero su silencio, el no negarlo, era todo lo que la mujer necesitaba.

Los compañeros se vendaron las magulladuras lo mejor posible, dieron las gracias a los bárbaros, y se despidieron. Los hombres de Revjak soltaron a Cepa en el suelo, y la enana reanudó la marcha. Los compañeros fueron tras ella.

La tribu del Alce volvió hacia el sur en una marcha unificada, Berkthgar y Revjak caminando uno al lado del otro.

Al cabo de un rato, Kierstaad llegó a la playa y se encontró con el espectáculo de un centenar de cadáveres taers hinchándose bajo el sol de la tarde. No le costó mucho al astuto joven imaginar lo que había ocurrido. Evidentemente, los bárbaros del grupo de su padre se habían unido al grupo de Bruenor en la lucha, y había tantas huellas que Kierstaad llegó a la conclusión de que otro grupo -sin duda uno encabezado por Berkthgar- también había estado en la escena de la batalla.

Kierstaad miró hacia el sur, preguntándose si su padre había regresado al campamento escoltado como prisionero. Estuvo a punto de dar media vuelta y correr tras ellos, pero las otras huellas -las de dos enanos, un drow, una mujer, un halfling y un felino- lo apremiaron a dirigirse hacia el norte.

Con *Aegis-fang* en la mano, el joven bárbaro descendió hasta la fría playa y después echó a andar a través de la accidentada superficie de témpanos flotantes. Sabía que estaba quebrantando el antiguo edicto de su pueblo, pero desechó esa idea. En su mente y en su corazón, seguía los pasos de Wulfgar.

26

Sin sorpresa

El glabrezu hablaba con firmeza, sin desdecirse a pesar de las amenazas del nervioso y desesperado Errtu.

-Drizzt Do'Urden y sus amigos han pasado a los taers -insistió Bizmatec una vez más-, dejándolos muertos y desmembrados en la playa.

-¿Lo has visto? -preguntó Errtu por quinta vez; el gran balor abría y cerraba los puños sin parar.

-Lo he visto -contestó Bizmatec sin vacilar, aunque el glabrezu se echó un poco hacia atrás, apartándose del balor-. Los taers no los detuvieron, apenas los retrasaron. Son realmente poderosos estos enemigos que has escogido.

-¿Y la enana? -preguntó Errtu, cuya frustración daba paso rápidamente a la ansiedad. Mientras hablaba, el balor dio unos golpecitos a su anillo para indicar que se refería a la sacerdotisa prisionera.

-Los sigue conduciendo -repuso Bizmatec con una sonrisa perversa, emocionado de ver la ansiedad, la pura maldad que devolvía el brillo a los ardientes ojos de Errtu.

El balor desapareció haciendo un gesto ostentoso, un giro triunfal y un golpe de alas correosas que lo transportó al rellano del primer nivel abierto de la torre cristalina. Errtu subió deseando ardientemente echar en cara a *Crenshinibon* su fracaso.

-Errtu nos ha puesto en el punto de mira de poderosos enemigos -comentó Bizmatec de nuevo mientras observaba la marcha del balor.

La otra tanar'ri que estaba en el nivel inferior de la torre, una mujer con seis brazos y la parte inferior del torso de una serpiente, se echó a reír, al parecer poco o nada impresionada. No había enemigos poderosos entre los mortales del plano material.

Varios niveles por encima de sus esbirros, Errtu entró en el pequeño cuarto del piso alto de la torre. El demonio fue hacia la estrecha ventana primero y se asomó por ella con la esperanza de divisar a su presa. Quería poner al corriente a *Crenshinibon* de manera teatral, pero su excitación delató sus pensamientos a la telepática reliquia.

Llevas un camino peligroso, advirtió la Piedra de Cristal.

Errtu dio la espalda a la ventana y soltó una graznante carcajada.

No debes fracasar, prosiguió el mensaje telepático de la reliquia. *Si tú y los tuyos sois derrotados, entonces también lo seré yo, y estaré a merced de quienes conocen mi naturaleza...*

La ininterrumpida risa de Errtu reprimió cualquier otra intrusión mental.

-Ya me he enfrentado antes a otros como Drizzt Do'Urden -dijo el gran balor con un feroz gruñido-. ¡Descubrirá el verdadero dolor y el verdadero pesar antes de que la muerte lo libere! ¡Presenciará el fin de sus seres queridos, de los que han sido lo bastante necios para acompañarlo y del que tengo prisionero. -El gran balor se giró hacia la ventana, furioso-. ¡Te has creado un mal enemigo, estúpido drow renegado! ¡Ven a mí ahora para que tome venganza y te dé el castigo que mereces!

Sin más, Errtu propinó una patada al pequeño cofre que seguía caído en el suelo, en el mismo sitio donde el demonio lo había tirado tras la explosión causada por el choque entre la Piedra de Cristal y el zafiro antimagia. El balor se dispuso a marcharse, pero se quedó pensativo un momento. Muy pronto se enfrentaría a Drizzt y a sus compañeros, incluida la

sacerdotisa retenida en el anillo. Si Cepa llegaba a estar frente a frente a la gema que la tenía prisionera, su espíritu podría encontrar el camino de vuelta a su cuerpo.

Errtu se quitó el anillo y se lo mostró a *Crenshinibon.*

-La sacerdotisa enana -explicó el demonio-. Esta gema retiene su espíritu. ¡Domínalo y presta toda la ayuda que puedas!

El balor tiró el anillo al suelo y salió rápidamente de la cámara; tenía que reunirse con sus secuaces y hacer los preparativos para la llegada de Drizzt Do'Urden.

Crenshinibon percibió claramente la cólera del tanar'ri y la pura maldad que encarnaba el poderoso Errtu. Por lo visto, Drizzt y sus amigos habían conseguido vencer a sus taers, pero ¿qué era eso comparado con un ser como el gran balor?

La Piedra de Cristal sabía que Errtu contaba con poderosos aliados que estaban al acecho.

Crenshinibon se sentía satisfecha, bastante segura. Y, para la diabólica reliquia, la idea de utilizar a Cepa contra sus propios compañeros le resultaba realmente placentera.

Cepa continuó su marcha a través de las traicioneras e irregulares masas de hielo, salvando de un salto las pequeñas grietas; a veces sus pies chapoteaban en las gélidas aguas, pero la enana se mostraba totalmente indiferente a la heladora humedad.

Drizzt se daba cuenta del peligro que encerraba el helor del agua, y deseó detener a Cepa otra vez, quitarle las botas y envolverle los pies en mantas secas y cálidas, pero aun así dejó las cosas como estaban. Supuso que, si unos dedos de los pies congelados eran su mayor problema, saldrían mucho mejor parados de lo que esperaba. Ahora mismo, lo mejor que podía hacer por Cepa, por todos ellos, era llegar hasta Errtu cuanto antes y acabar con este maldito asunto de una vez.

El drow mantenía una mano metida en el bolsillo mientras caminaba, tanteando con los dedos la intrincada talla de la figurilla de ónice. Había enviado a *Guenhwyvar* de vuelta a su hogar astral poco después del combate con los taers, dándole un descanso a la pantera antes de que tuviera que enfrentarse a la próxima batalla. Sin embargo, al mirar ahora a su alrededor, el drow se cuestionó el acierto de esta medida, pues era consciente de estar fuera de lugar en este territorio desconocido.

El paisaje parecía surrealista, una sucesión de montículos blancos y dentados, algunos de doce metros de altura, separados por extensas capas de llana blancura a menudo quebrada por oscuras líneas zigzagueantes.

Estaban a más de dos horas de la playa, bastante dentro del helado mar, cuando el tiempo sufrió un cambio. Se levantaron unas nubes negras y amenazadoras, y el viento sopló con más fuerza, haciéndose más frío. Aun así, siguieron caminando, trepando por un costado de los icebergs, y después deslizándose por el otro lado. Llegaron a una zona en la que había más agua oscura y menos hielo, y allí, por primera vez, divisaron su meta, lejos, hacia el noroeste. La torre cristalina brillaba por encima de los icebergs, incluso con la mortecina luz grisácea. No cabía duda, ya que no era una estructura natural, y, aunque parecía estar hecha de hielo, su aspecto era anormal y fuera de lugar entre la austera y rigurosa blancura de los témpanos de hielo.

Bruenor observó pensativo el panorama y el curso que seguían; sacudió la cabeza.

-Demasiada agua -manifestó al tiempo que señalaba hacia el oeste-. Deberíamos desviarnos por allí.

Al parecer, el enano tenía razón. Viajaban en dirección norte, pero los témpanos de hielo parecían estar más juntos por el oeste.

No obstante, la decisión de marchar en una u otra dirección no dependía de ellos, y Cepa siguió caminando, ausente, hacia el norte, donde no tardaría en toparse con el obstáculo de una ancha brecha de agua.

Pero las apariencias podían ser engañosas en el desconocido paisaje surrealista. Una estrecha lengua de hielo salvaba el tramo de agua, llevándolos más en línea recta hacia la torre de cristal. Cuando lo cruzaron, entraron en otra zona de apiñados icebergs, y, elevándose imponente ante ellos, a menos de medio kilómetro, se encontraba Cryshal-Tirith.

Drizzt llamó a *Guenhwyvar* otra vez. Bruenor derribó a Cepa y se sentó encima de la enana, en tanto que Catti-brie trepaba a lo alto del iceberg que tenía más cerca para inspeccionar con más detenimiento la zona.

La torre estaba sobre un gran témpano de hielo, plantada en la parte posterior de la estructura natural de forma cónica, que medía unos doce metros. Catti-brie supuso que sus compañeros y ella podrían llegar hasta el témpano desde el suroeste, a través de un angosto tramo de hielo de unos tres metros y medio de ancho. Otro iceberg al oeste de la torre estaba bastante próximo para intentar llegar de un salto al área principal, pero, aparte de eso, la fortaleza del demonio estaba rodeada por el océano.

Catti-brie reparó en otro detalle: la entrada de una cueva en la cara meridional del témpano, que estaba justamente en línea con la torre, al otro lado del iceberg. Estaba a unos dos metros sobre la zona llana del lado meridional del témpano, la misma por la que cruzarían ellos, la que parecía que pronto se convertiría en un campo de batalla. Con un suspiro resignado, la mujer bajó deslizándose e informó a sus amigos.

-Los esbirros de Errtu nos saldrán al paso tan pronto como hayamos cruzado ese tramo estrecho de hielo -dedujo Drizzt, y Catti-brie asintió, de acuerdo con sus suposiciones-. Tendremos que luchar contra ellos hasta la entrada de la cueva, e incluso en el interior.

-Entonces, vamos a ello -rezongó Bruenor-. ¡Tengo helados los malditos pies!

Catti-brie miró a Drizzt, como si quisiera oír alguna otra opción, si bien no parecía que hubiera muchas. Aun cuando Drizzt, *Guenhwyvar* y ella pudieran salvar de un salto el hueco entre un iceberg y otro, Bruenor, con su pesada armadura, no lo conseguiría, y tampoco Regis. Y, si escogían esa vía, Cepa, que sólo era capaz de caminar, se quedaría sola.

-No serviré de mucho en una pelea -dijo Regis en voz baja.

-¡Eso jamás te detuvo antes! -gritó Bruenor, que interpretó mal las palabras de halfling-. Si lo que piensas es quedarte aquí sentado y...

Drizzt acalló al enano levantando una mano, suponiendo que el halfling, con su notable ingenio, había discurrido alguna buena idea.

-Si *Guenhwyvar* pudiera cruzarme a través de esa brecha, tendría oportunidad de colarme en la torre sin hacer ruido -explicó Regis.

Los rostros de sus compañeros se animaron al considerar las posibilidades.

-Ya estuve una vez en Cryshal-Tirith -prosiguió el halfling-. Sé cómo moverme por la torre, y cómo derrotar a la Piedra de Cristal si llego hasta ella. -Miró a Drizzt mientras decía esto. Regis había estado con el drow en la estepa al norte de Bryn Shander, cuando el vigilante destruyó la torre de Akar Kessel.

-Una acción desesperada y peligrosa -comentó Drizzt.

-Y tanto -abundó Bruenor con sequedad-. No como nosotros, que sólo tendremos que pasar entre una horda de diablos.

Su chanza provocó las risas del grupo, aunque fueron forzadas.

-Deja a Cepa que se levante -le pidió Drizzt al enano-. Nos llevará a donde quiera que Errtu tenga planeado. Y a ti -añadió, mirando al halfling-, te deseo que Gwaeron Viento de Tormenta, servidor de Mielikki y fundador de los vigilantes, te acompañe en tu jornada. *Guenhwyvar* te cruzará hasta el iceberg de la torre. Comprende bien esto, amigo mío: si fracasas y *Crenshinibon* no es derrotada, Errtu se hará mucho más fuerte.

Regis asintió con gesto serio, se agarró firmemente a la piel del cogote de *Guenhwyvar*, y se alejó del grupo mientras pensaba que su única oportunidad era llegar rápidamente y en secreto al iceberg. La pantera y él se perdieron pronto de vista a causa de lo irregular del

terreno. *Guenhwyvar* fue la que hizo casi todo el trabajo, hincando las garras en el hielo, encontrando puntos de agarre. Regis se limitó a mantenerse bien aferrado e intentar mover las piernas lo bastante rápido para no resultar una carga.

Estuvieron a punto de sufrir un serio percance al resbalar por el deslizante costado de un iceberg puntiagudo. La pantera clavó las uñas, pero Regis tropezó y empezó a rodar. Su impulso al caer resbalando junto a *Guenhwyvar* hizo que el animal perdiera el precario agarre. Se deslizaron por la cuesta, que terminaba en las oscuras aguas del mar. Regis ahogó un grito, y cerró los ojos esperando sentir el chapuzón en las heladas y mortales aguas.

La pantera consiguió agarrarse otra vez, a pocos palmos del gélido mar.

Estremecidos y llenos de magulladuras, los dos amigos treparon por la cuesta y reemprendieron la marcha. Regis enterró sus miedos y dio nuevas alas a su resolución recordándose de manera machacona lo importante que era su misión.

Los compañeros comprendieron cuán vulnerables eran mientras cruzaban el último tramo de hielo para llegar al enorme iceberg que cobijaba a Cryshal-Tirith. Notaron que los estaban vigilando, que algo terrible estaba a punto de ocurrir.

Drizzt intentó que Cepa se diera prisa. Bruenor y Catti-brie corrieron delante de ellos.

Los secuaces de Errtu estaban esperándolos, agazapados dentro de la cueva y detrás de farallones de hielo. El demonio estaba vigilándolos, efectivamente, como también lo hacía *Crenshinibon.*

La reliquia pensaba que el balor era un necio por arriesgar tanto para obtener tan poco, y utilizó la gema del anillo para entrar en contacto con Cepa, para ver a través de los ojos de la enana y saber exactamente dónde estaba el enemigo.

De repente, la punta de Cryshal-Tirith emitió un feroz destello rojo que ahuyentó las tinieblas de la inminente tormenta con una neblina rosácea.

Catti-brie gritó a Drizzt; Bruenor agarró a la joven y la empujó, arrastrándola de bruces al suelo.

El drow trató de hacer lo mismo con Cepa, pero sólo consiguió salir rebotado del choque. Hizo un quiebro -tenía que moverse- y después clavó los talones en el hielo, intentando desesperadamente frenarse, cuando un haz de fuego ardiente salió disparado de la punta de la torre y, descargándose sobre el puente de hielo, lo cortó justo delante del drow.

Una densa nube de vapor envolvió la zona y al aturdido vigilante. Drizzt no consiguió frenarse del todo, así que gritó y se lanzó a la carga, saltando y rodando sobre sí mismo a toda velocidad.

Sólo la buena suerte lo salvó. El chorro de fuego se cortó bruscamente en la torre, y después se disparó otra vez, en esta ocasión por encima de la sacerdotisa enana, e hizo otro corte en el hielo a su espalda. La fuerza del impacto hizo saltar fragmentos de hielo, que engrosaron la nube de vapor. El trozo de témpano desgarrado, diecinueve metros cuadrados de hielo, empezó a flotar a la deriva, girando lentamente sobre sí mismo.

Cepa no tenía adónde ir, así que se quedó completamente inmóvil, la mirada impasible.

En el iceberg principal, los tres amigos se habían puesto de pie y corrían otra vez.

-¡A la izquierda! -gritó Catti-brie al tiempo que una criatura pasaba por encima de la loma que había en el costado del cono principal. La mujer sufrió una arcada al ver aquella cosa espantosa, uno de los habitantes del Abismo a los que llamaban manes. Era el espíritu muerto de un ser vil del plano material. La piel cerúlea, hinchada de líquidos rezumantes, pendía en colgajos del torso de la cosa, y parásitos de muchas patas se cebaban en ella. Sólo medía un metro veinte, la misma estatura que Regis, pero lucía largas y afiladas garras y temibles colmillos.

Catti-brie acabó con la cosa disparando una de sus flechas, pero varios manes más, sin demostrar el más mínimo interés por su seguridad, treparon sobre la loma siguiendo al que acababa de derribar.

-¡A la izquierda! -gritó la joven de nuevo, pero Drizzt y Bruenor no podían permitirse el lujo de hacer caso a su advertencia.

Muchos otros manes habían salido de la cueva, a menos de seis metros de distancia, y dos demonios voladores, insectos gigantes que parecían un horrendo cruce entre un humano y una mosca, sobrevolaban la horda.

Bruenor atacó a los demonios más próximos con un violento tajo de su hacha. Su golpe dio en el blanco, pero el demonio destruido, en lugar de caer al suelo, explotó y emitió una nube tóxica de ácidos que quemó la piel del enano y le hizo arder los pulmones.

-Condenados orcos repugnantes -rezongó el barbirrojo enano, que no se desalentó y acabó con un segundo demonio, y después con un tercero, en una rápida sucesión, llenando el aire de vapores nocivos.

Drizzt atacaba y derribaba manes moviéndose con tal rapidez que las consiguientes explosiones de vapores tóxicos ni siquiera lo rozaron. Había acabado con muchos de ellos, pero entonces tuvo que zambullirse de cabeza al suelo para esquivar la pasada baja de uno de los tanar'ris voladores, a los que llamaban chasmes.

Para cuando el drow volvió a estar de pie, una cuadrilla de manes lo había rodeado y alargaban sus horribles garras hacia él con ansiedad.

Catti-brie estuvo a punto de vomitar al ver a los demonios voladores. Ya había acabado con unas docenas de manes, pero ahora tenía que enfrentarse a los repulsivos hemípteros voladores.

Giró sobre sí misma y disparó al que estaba más cercano, casi a bocajarro, y soltó un suspiro de alivio cuando la flecha lanzó al demonio hacia atrás y al suelo.

El otro demonio, sin embargo, ya no estaba: había desaparecido en un despliegue de magia diabólica.

Se encontraba detrás de Catti-brie, acechándola en silencio.

Regis y *Guenhwyvar* vieron los rayos de fuego ardiente, y oyeron la posterior refriega. Escogían el camino con el mayor cuidado posible, pero no era un terreno favorable, ni mucho menos.

Otra vez el halfling se limitó a agarrarse y dejar que la pantera lo arrastrara tras de sí en un poderoso salto. Regis chocó y rebotó contra el hielo, pero no protestó. Por mucho que le doliera, sabía que sus amigos lo estaban pasando aún peor que él.

-¡Detrás de ti! -gritó Bruenor mientras se abría paso entre la horda de manes. Una de las repulsivas criaturas se aferró con fuerza a él hincando las garras en su nuca, pero el enano hizo caso omiso.

Lo único que le importaba era Catti-brie, y la joven corría un grave peligro. Bruenor no pudo llegar hasta el demonio que estaba detrás de ella, ya que el otro que Catti-brie había derribado se había puesto en pie y se interponía entre él y su amada hija.

No era un buen lugar donde estar.

Catti-brie giró sobre sus talones en el momento en que el chasme se lanzaba al ataque. La joven aguantó el doloroso golpe en el hombro y, dejándose llevar por el impulso, dio dos vueltas de campana sobre el hielo antes de plantar de nuevo los pies en el suelo.

El hacha de Bruenor se descargó con fuerza contra la espalda del otro chasme y lo derribó por segunda vez. Aun así, la empecinada criatura intentó incorporarse, pero el enano se echó sobre ella al tiempo que enarbolaba el hacha. Descargó el arma repetidas veces, de manera que hundió al chasme en el hielo, salpicando la blanca superficie de secreciones verdes y amarillas.

El otro demonio continuaba enganchado al cuello del furioso enano, arañándolo y mordiéndolo, y empezaba a causar ciertos daños, pero sus arremetidas acabaron bruscamente con el tajo de una cimitarra del drow.

El chasme que quedaba había remontado el vuelo otra vez, y Catti-brie le apuntaba con su arco. Hizo blanco, y el demonio no quiso saber nada más de la lucha. Voló por encima de la joven y se perdió detrás de la loma, dirigiéndose hacia el interior del glaciar.

Catti-brie se volvió para seguir su vuelo, pero tuvo que bajar el arco para apuntar a otro blanco, a uno de una horda de manes que, para entonces, había llegado por la loma.

El chasme que machacaba Bruenor pareció desinflarse; no podía describirse de otro modo la manera en que el cuerpo del demonio se deshinchó, como un odre vaciándose de agua.

Drizzt obligó al enano a levantarse y lo hizo dar media vuelta. Tenían que frenar la amenaza que se echaba sobre Catti-brie, pero habían perdido terreno y la horda de repulsivos manes se había reagrupado.

Eso poco importaba a los dos experimentados amigos. Con una rápida ojeada comprobaron que Catti-brie tenía controlado al grupo del flanco, así que cargaron, codo con codo, abriendo brecha en las filas más próximas de los tanar'ris menores.

Drizzt, con sus mortíferas cimitarras y sus rápidos pies, fue el que más avanzó, descargando con ímpetu tajos sobre brazos extendidos y cabezas de manes; en cuestión de segundos había derribado a seis de ellos. El drow apenas reparó en que su siguiente adversario era distinto, hasta que sus salvajes estocadas fueron paradas, no por una, sino por tres fintas separadas.

La horda de demonios menores se había despejado para poner una distancia respetuosa entre ellos y la monstruosidad de seis brazos que ahora hacía frente a Drizzt Do'Urden.

Catti-brie vio el lance y comprendió que el drow estaba en apuros. Corrió hacia la derecha, en dirección a la costa, intentando situarse en un buen ángulo para disparar, sin prestar atención a Cepa, que permanecía impasible, sin parpadear, sobre el témpano a la deriva, a unos doce metros de distancia del iceberg principal. El hombro herido de la joven sangraba y le daba unos dolorosos pinchazos; el tajo que le había hecho el chasme era profundo, pero no podía pararse para vendarlo.

La joven hincó una rodilla en el suelo. Era un ángulo difícil, sobre todo teniendo en cuenta que el drow se encontraba entre ella y la tanar'ri de seis brazos. Pero Catti-brie sabía que Drizzt querría que lo intentara, que necesitaba que lo intentara. *Taulmaril* se alzó, y los dedos de Catti-brie sujetaron la cuerda del arco detrás de las plumas de la flecha.

-¿Es que el drow no puede luchar sus propias batallas? -se oyó preguntar a una voz profunda, ronca, detrás de la mujer-. Hemos de hablar sobre eso. -Era el glabrezu, Bizmatec.

Catti-brie giró sobre sí misma al tiempo que echaba el hombro hacia atrás, tensando el brazo al máximo para proteger el arco y, sobre todo, la integridad de la flecha ya dispuesta. Con gran agilidad, disparó antes aun de acabar de darse la vuelta, haciendo un gesto de dolor cuando un borbotón de sangre salió de su hombro. La expresión de su nuevo adversario cambió de una de sorpresa a otra agónica cuando la flecha plateada atravesó la parte interior del enorme muslo del glabrezu.

Catti-brie se encogió, ya que la flecha siguió volando sobre el agua y llegó al témpano que flotaba a la deriva, para ir a clavarse a pocos palmos de la ausente Cepa. La joven comprendió entonces que no debería haber perdido tiempo siguiendo el vuelo de la flecha, pues el glabrezu, cuatro metros de músculos y unas horribles pinzas, bramó de rabia y salvó la distancia que lo separaba de ella con una larga zancada.

Adelantó una de las monstruosas pinzas con la que podía partir en dos a la mujer, y la cerró en torno a la esbelta y vulnerable cintura de Catti-brie.

En un movimiento fluido, la guerrera adelantó la mano entre el arco y la cuerda y desenvainó rápidamente a *Khazid'hea*. La joven gritó e intentó fútilmente apartarse, dando un débil revés con el arma, esperando meter la espada entre la pinza del demonio como si fuera una cuña y así rechazar el ataque.

Khazid'hea, tan afilada, tocó la parte interior de la pinza y continuó hundiéndose, cortando.

¡Temí que te hubieras olvidado de mil, le transmitió la espada pensante a la joven.

-Eso nunca -respondió Catti-brie.

Bizmatec volvió a aullar de dolor, y lanzó un tremendo golpe cruzado con su enorme brazo, que alcanzó de lleno a la joven con la parte restante de la pinza y la arrojó al suelo. El glabrezu se aproximó y alzó un pie con intención de aplastar a la mujer.

Khazid'hea, levantándose rápida y velozmente, obligó al demonio a reconsiderar su maniobra, y en el proceso le cercenó uno de los dedos.

Una vez más, el glabrezu bramó de rabia. Bizmatec brincó hacia atrás y Catti-brie se incorporó de un salto, preparándose para el siguiente ataque.

No se realizó como esperaba la mujer. A Bizmatec le encantaba jugar con los mortales, sobre todo con los humanos, atormentarlos y, finalmente, descuartizarlos poco a poco, miembro a miembro. Esta humana en particular era demasiado formidable para emplear tales tácticas, decidió el tanar'ri herido, así que recurrió a sus poderes mágicos.

Catti-brie sintió que el pie que tenía retrasado resbalaba, y cuando intentó recuperar el equilibrio se dio cuenta de que ya no estaba de pie sobre el hielo, sino flotando en el aire.

-¡No, tramposo chupa humo, cara de perro! -protestó la joven en vano.

Bizmatec movió su enorme mano y Catti-brie se desplazó por el aire, a tres metros sobre el suelo, hacia el agua. La mujer lanzó un grito desafiante. Consciente de lo que el demonio tenía pensado hacer, cogió a *Khazid'hea* en la mano, sosteniéndola más como una lanza que como una espada, y la arrojó hacia un lado, al témpano flotante en el que estaba Cepa. La espada se clavó en el hielo cerca de la enana, y se hundió hasta la empuñadura.

Catti-brie no estaba mirando, ya que se esforzaba con denuedo en recuperar el equilibrio y aprestar su arco. Lo hizo, pero Bizmatec se limitó a reírse de ella y cortó la energía mágica.

La joven cayó al agua helada y se quedó sin respiración al instante; sintió cómo los dedos de los pies empezaban a congelarse rápidamente.

-¡Cepa! -gritó a la enana, y también *Khazid'hea* llamó a la sacerdotisa, una súplica mental para que la liberara del hielo. Cepa permaneció impasible, obviamente inconsciente de la terrible escena.

Bruenor sabía lo que le había ocurrido a Catti-brie. Había visto cómo se alzaba en el aire, había oído el chapuzón y después sus gritos llamando a Cepa. El instinto paternal del enano lo instaba de dejar el combate y saltar al agua en pos de su hija, pero sabía que hacerlo sería una acción temeraria. No sólo provocaría su muerte (le importaba poco su propia seguridad cuando estaba en juego la de Catti-brie) sino que también condenaría a la joven. Lo único que podía hacer por ella era poner fin a la lucha rápidamente, así que el enano se lanzó contra los manes con abandono, y, sin dejar de gritar, partió a sus adversarios casi por la mitad con su poderosa hacha. Su avance fue sorprendente, y todo a su alrededor se oscureció con los estallidos de gas amarillo.

La suerte le dio la espalda a Bruenor con el destello de un repentino estallido de fuego. El enano cayó de espaldas y gritó, aturdido momentáneamente, con la cara enrojecida por la explosión. Sacudió la cabeza, rabioso, y se recobró del aturdimiento en el mismo momento en que Bizmatec se unía a la refriega y descargaba un garrotazo en la cabeza de Bruenor con lo que le quedaba de la pinza derecha, en tanto que la izquierda se disparaba velozmente para decapitarlo.

Drizzt oyó todo lo que les había ocurrido a los dos, pero no permitió que el sentido de culpabilidad hiciera presa en él. Había aprendido hacía mucho tiempo que no era responsable de todo el sufrimiento del mundo, y que sus amigos seguirían el curso de sus propias elecciones. Lo que el drow sí sintió fue una gran ira, pura y simplemente, y la adrenalina le corrió por las venas haciendo que combatiera con más ímpetu.

Pero ¿cómo podía nadie parar seis ataques simultáneos?

Centella se movió tres veces hacia la izquierda, y después volvió hacia la derecha, frenando una estocada con cada golpe. La otra cimitarra de Drizzt, vibrante de ansia, se adelantó en una arremetida vertical, con la punta hacia el suelo, y paró dos de las espadas de la marilith al tiempo. *Centella* voló hacia el lado contrario en ángulo para frenar el golpe y después giró hacia abajo para interceptar. Entonces el drow saltó lo más alto que pudo, guiado puramente por instinto, en el momento en que la marilith hacía un medio giro y su cola verde y escamosa lanzaba un latigazo con intención de golpear al drow en las piernas y derribarlo.

Aprovechando la ventaja, Drizzt echó a correr nada más tocar el suelo, directamente hacia adelante, con las cimitarras descargándose en una arremetida ofensiva. Pero, aunque se encontraba dentro de los ángulos de las seis espadas de la tanar'ri, su ataque no resultó efectivo ya que la marilith se disipó en medio de un seco estampido y reapareció justo detrás de él.

Drizzt era un guerrero experto en demonios y supo cómo reaccionar ante esta maniobra. Tan pronto como su adversaria se desvaneció, se zambulló de cabeza al suelo y rodó sobre sí mismo, retorciéndose al tiempo que volvía a levantarse y acababa con un demonio que se había acercado demasiado; pero Drizzt no continuó con el ataque, y sus rápidos pies giraron sobre el hielo en dirección contraria para situarse de Frente a la marilith.

De nuevo resonaron los golpes de parada y contraataque, semejando un único y largo gemido, mientras las ocho armas tejían una vertiginosa danza de muerte.

Parecía casi un milagro, algo virtualmente imposible, pero Drizzt logró su primer golpe certero al alcanzar uno de los numerosos hombros de la marilith con *Centella* y conseguir inutilizarle ese brazo.

Y entonces las cinco espadas arremetieron ferozmente contra su cara, y el drow tuvo que retroceder con premura.

Regis y *Guenhwyvar* llegaron por fin al extremo más estrecho del canal entre los dos icebergs, pero al asustado halfling la brecha le seguía pareciendo infranqueable. Para empeorar las cosas, se les había presentado otro problema, ya que la zona que los separaba de la torre de cristal no podrían salvarla de una carrera, pues se estaba llenando rápidamente de repulsivos manes.

Regis habría dado media vuelta, prefiriendo correr el riesgo de buscar a sus amigos y reunirse con ellos, o, si habían caído, poner pies en polvorosa y huir a través de la tundra hasta las minas enanas. La idea de regresar con un ejército de enanos (de volver *detrás* de un ejército de enanos) pasó por la mente del halfling, pero enseguida comprendió que era una posibilidad impracticable.

Regis estaba agarrado a *Guenhwyvar* con todas sus fuerzas, y se dio cuenta de que la fiel pantera no tenía la menor intención de frenar siquiera la marcha. El halfling se agarró aún más fuerte y gritó de miedo cuando el gran felino saltó, elevándose sobre las oscuras aguas, y aterrizó en el hielo, al otro lado de la brecha, con lo que dispersó al grupo de manes más próximo. *Guenhwyvar* podría haber acabado rápidamente con las horrendas criaturas, pero la pantera sabía que su misión era otra, y se lanzó a ella con total abandono. La pantera siguió corriendo, haciendo quiebros a derecha e izquierda, esquivando manes y dejándolos muy atrás, con Regis aferrado a ella desesperadamente y aullando de terror. En cuestión de segundos, la pareja salvó una elevación y llegó a una pequeña vaguada desierta que moría al

pie de Cryshal-Tirith. Los manes, al parecer demasiado estúpidos para seguir a la presa que estaba fuera de su vista, no emprendieron la persecución.

-Tengo que estar loco -musitó Regis mientras miraba otra vez a la torre de cristal que había sido su prisión cuando Akar Kessel invadió el valle del Viento Helado. Y Kessel, aunque era hechicero, sólo era un hombre. En esta ocasión, un demonio, un poderoso balor, controlaba la Piedra de Cristal.

Regis no veía ninguna puerta en la torre cuadrangular, como sabía que ocurriría. La entrada invisible a criaturas del plano en que estaba la torre era una defensa más de Cryshal-Tirith, con la salvedad del portador de la Piedra de Cristal. Regis no la veía, pero *Guenhwyvar,* una criatura del plano astral, seguramente sí podía.

El halfling vaciló, y consiguió frenar a la pantera un momento.

-Hay guardias -explicó Regis. Recordaba a los enormes y formidables trolls que había encontrado en la anterior Cryshal-Tirith, e imaginó la clase de monstruos que Errtu tendría apostados.

No había acabado de hablar cuando los dos escucharon un zumbido y alzaron la vista. Regis casi se desmayó cuando un chasme se cernió sobre ellos y se lanzó en picado.

Sin acusar lo más mínimo el golpe en la cabeza, Bruenor levantó el hacha para interceptar la chasqueante pinza. El enano se lanzó a la carga, o, al menos, lo intentó. Cuando vio que ese ataque no funcionaba, tuvo el sentido común de cambiar de táctica y emprender una rápida retirada estratégica.

-Cuanto más grande la bestia, mayor el blanco -gruñó Bruenor mientras se enderezaba el yelmo de un solo cuerno. Impulsó su hacha lateralmente para derribar a un par de manes, y después cargó de frente contra Bizmatec a la par que gritaba, sin demostrar el más mínimo temor.

El glabrezu de cuatro brazos hizo frente a la carga con un golpe de la media pinza y dos puñetazos. Bruenor consiguió dar una vez en el blanco, pero a cambio recibió el doble impacto de los puños. Aturdido, el enano no pudo hacer otra cosa que mirar, impotente, cómo la pinza entera del demonio salía lanzada de nuevo hacia su garganta.

Un destello plateado pasó silbando junto al enano, y la flecha alcanzó al demonio en el macizo pecho e hizo que Bizmatec retrocediera un paso, bamboleante.

Allí estaba Catti-brie, en el agua todavía, pataleando para elevarse todo lo posible sobre la superficie a fin de sacar a *Taulmaril,* al que sujetaba horizontalmente. Incluso disparar el arco era sorprendente, pero que hubiera dado en el blanco...

Bruenor no podía entender cómo se las arreglaba, pero el caso es que consiguió alzarse de nuevo sobre el agua, a una altura increíble; por fin se dio cuenta de que se impulsaba con los pies sobre un trozo de hielo sumergido. La joven disparó otra flecha.

Bizmatec aulló y reculó otro paso, trastabillando.

Catti-brie también chilló, pero de alegría, aunque en su grito faltaba entusiasmo. Se alegraba de tomar cierta venganza del demonio, de estar ayudando a su padre, pero no podía pasar por alto que ya no sentía las piernas, que el hombro le seguía sangrando, y que apenas le quedaba tiempo. Todo a su alrededor, la fría y oscura agua aguardaba impacientemente como un animal al acecho, esperando engullir a su condenada víctima.

Su tercer disparó falló el blanco, pero estuvo lo bastante cercano para que Bizmatec tuviera que agacharse rápidamente. El demonio se retorció y se agazapó; entonces abrió los ojos de par en par cuando advirtió que había dejado la frente justo en la línea descendente del hacha de Bruenor.

El impacto del hachazo tiró a Bizmatec de rodillas. El demonio sintió el feroz tirón de Bruenor al sacar el arma. Entonces se produjo un segundo impacto, y una flecha plateada pasó zumbando por un lado, ahuyentando a los manes que intentaban acudir en ayuda del glabrezu.

El demonio se preguntó dónde estaría Errtu. Llegó un tercer golpe, y el mundo empezó a dar vueltas y a oscurecerse mientras el espíritu de Bizmatec se precipitaba por el corredor que lo llevaría de regreso al Abismo y a un destierro de cien años.

Bruenor salió de la nube de humo negro, que era todo lo que quedaba del glabrezu, con renovado ímpetu, repartiendo hachazos a las cada vez más menguadas filas de manes, abriéndose paso hacia Drizzt. No veía al drow, pero oía el choque metálico de las armas, la sucesión increíblemente rápida de acero golpeando contra acero.

Se las arregló para echar una ojeada a Catti-brie, y la esperanza alentó en su corazón al comprobar que su hija se acercaba nadando, a saber cómo, hacia el mismo témpano en el que estaba Cepa.

-Vamos, mujer -susurró Bruenor con intensidad-. ¡Vuelve en ti y salva a mi muchacha!

Cepa no se movió mientras Catti-brie seguía pataleando. La joven estaba demasiado ocupada, al igual que su padre, para reparar en otra forma grande que se dirigía hacia la batalla, moviéndose sobre el hielo rápida y grácilmente.

A corta distancia, en el interior de la cueva, Errtu presenciaba todo con verdadero deleite. El demonio no lamentó la pérdida de Bizmatec cuando el glabrezu fue expulsado a la nada; no le importaba la suerte de los chasmes, y menos aún la de los manes. Incluso la marilith, enzarzada en un desesperado combate con Drizzt, lo preocupaba sólo porque temía que pudiera matar al drow. En cuanto a sus generales y sus soldados, eran prescindibles, fácilmente reemplazables. No había escasez de demonios dispuestos, aguardando ansiosos en el Abismo.

Así que Errtu se dijo que podía permitir que los compañeros consiguieran alguna victoria en el exterior del iceberg. De hecho, la mujer estaba fuera de combate, y el enano se encontraba bastante vapuleado. En cuanto a Drizzt Do'Urden, aunque estaba luchando muy bien, seguramente empezaba a cansarse. Para cuando Drizzt llegara a la cueva, sin duda lo haría solo, y ningún mortal, ni siquiera un elfo oscuro, era capaz de hacer frente a un poderoso balor.

El demonio sonrió con maldad y siguió observando el combate. Si la marilith lograba aventajar demasiado al drow y lo ponía en peligro, entonces Errtu tendría que intervenir.

Crenshinibon también presenciaba la batalla con gran interés. La Piedra de Cristal, absorta en la lucha principal, no reparó en los adversarios que habían llegado a la puerta de Cryshal-Tirith. A diferencia de Errtu, la reliquia quería que el combate finalizara de una vez, quería que Drizzt y sus amigos fueran destruidos antes de que se acercaran a la boca de la cueva. A *Crenshinibon* le habría gustado lanzar otra descarga de fuego -el drow era ahora una diana más estacionaria al estar enzarzado en la lucha- pero el primer ataque había debilitado bastante a la reliquia, ya resentida por el choque con el zafiro antimagia. *Crenshinibon* sólo podía esperar a rehabilitarse del daño sufrido.

Pero de momento, sin embargo...

Al perverso artefacto se le ocurrió una idea. Entró en contacto telepático con el anillo que Errtu había dejado tirado en el suelo, con la atrapada enana que permanecía retenida en la gema.

En el témpano, Cepa se movió por fin, y Catti-brie, que ignoraba lo que ocurría en el nivel alto de la torre de cristal, sonrió, esperanzada, al ver que la enana se aproximaba hacia ella.

En las interminables guerras del Abismo, los demonios conocidos como mariliths tenían gran reputación como generales, como unos excelentes estrategas, pero Drizzt se dio cuenta enseguida de que los movimientos de la criatura no eran tan coordinados. Las tácticas de la

marilith no variaban, simplemente por la dificultad que cualquiera encontraría en coordinar los movimientos de seis armas.

Así, el drow iba mejorando, aunque sentía en los brazos el cosquilleo del adormecimiento por causa del gran número de paradas que había realizado.

Centella se movió dos veces a la izquierda y después una a la derecha, complementando los movimientos hacia arriba y hacia abajo de la otra cimitarra, y Drizzt saltó rápidamente cuando la cola de la marilith, como era de esperar, lanzó un latigazo a sus piernas.

La tanar'ri desapareció otra vez, y el drow pensó girar sobre sí mismo. Comprendió que era lo que la marilith esperaba que hiciera, así que en lugar de eso se adelantó al frente, y cuando la criatura reapareció, exactamente en el mismo sitio en el que estaba antes, logró asestarle un golpe.

-Oh, hijo mío -dijo la marilith inesperadamente, dando un paso atrás.

Aquello hizo detenerse a Drizzt, pero siguió agazapado y preparado, de manera que asestó dos tajos a los manes que se habían aventurado cerca.

-Oh, hijo mío -dijo de nuevo la tanar'ri con una voz que le resultaba muy familiar al atormentado drow-. ¿Es que no puedes verme a través del disfraz? -prosiguió su oponente.

Drizzt dio un respingo, intentando no mirar al profundo y sangrante corte que había asestado a la marilith en el pecho izquierdo, y preguntándose de repente si no habría cometido una estupidez.

-Soy Zaknafein -continuó la criatura-. Todo esto no es más que una artimaña de Errtu, que me obliga a luchar contra ti... como hizo la matrona Malicia con el zincarla.

Sus palabras lo dejaron completamente estupefacto, clavado en el mismo sitio. Las rodillas le flaquearon cuando la criatura empezó a cambiar de forma, pasando de ser una monstruosidad de seis brazos a un apuesto drow, un drow que Drizzt Do'Urden conocía muy bien.

¡Zaknafein!

-Errtu quiere que me destruyas -dijo la criatura. La marilith disimuló perfectamente su mueca burlona. Había escudriñado en la mente de Drizzt para montar esta estratagema, y había seguido su consiguiente curso, dejando que fuera el drow el que lo marcara, paso a paso. Tan pronto como manifestó que esto no era más que un truco del balor, Drizzt había pensado en la matrona Malicia, quienquiera que fuera, y en el zincarla, lo que quiera que fuera. La marilith había estado más que dispuesta a seguir con el juego.

¡Y había funcionado! Las cimitarras de Drizzt flaquearon.

-¡Lucha contra él, padre! -gritó Drizzt-. ¡Encuentra tu libre albedrío, como hiciste con Malicia!

-Es muy fuerte -contestó la marilith-. Él... -La criatura sonrió al tiempo que bajaba las otras dos armas-. ¡Hijo mío! -dijo la tranquilizadora, familiar voz.

Drizzt sintió un vahído.

-Tenemos que ayudar al enano -empezó a decir, queriendo creer que éste era realmente Zaknafein, y que su padre sabría encontrar el modo de escapar de la presa mental de Errtu.

El drow estaba dispuesto a creerlo, pero su cimitarra, forjada para destruir criaturas del fuego, no lo estaba en absoluto. El arma no «veía» las imágenes ilusorias de la marilith, no escuchaba su voz arrulladora.

Drizzt dio un paso hacia un lado, en dirección a Bruenor, cuando reparó en el constante zumbido, el ansia implacable de la cimitarra. Dio otro paso, justo lo suficiente para plantar bien los pies, y después se abalanzó sobre la imagen ilusoria de su padre, ciego de rabia.

Le salieron al paso las cinco espadas restantes cuando la marilith retomó rápidamente su forma natural, y el combate se reanudó.

Drizzt hizo uso de su magia innata y silueteó al demonio con fuegos fatuos de color púrpura, pero la marilith se echó a reír y contrarrestó la energía mágica, apagando el fuego fatuo con un pensamiento.

El drow oyó a su espalda el susurro familiar de unas pisadas, y de inmediato creó un globo de impenetrable oscuridad en torno a él y a la criatura.

-¿Crees que no puedo ver así? -se mofó de él la marilith, riendo divertida-. ¡He vivido en la oscuridad mucho más tiempo que tú, Drizzt Do'Urden!

Sus ataques sucesivos confirmaron sus palabras. Las espadas chocaron contra cimitarra, contra cimitarra, contra cimitarra, contra... hacha.

La criatura se quedó perpleja un fugaz instante, pero fue una vacilación fatal. De repente comprendió que Drizzt ya no le hacía frente solo, sino que contaba con un aliado. Y si Bruenor estaba delante...

La marilith recurrió de nuevo a su magia innata, pensando en la teleportación para ponerse a salvo.

Pero el golpe de Drizzt llegó antes, y su hambrienta cimitarra hendió la columna vertebral de la marilith.

El globo de oscuridad desapareció entonces, y Bruenor, delante de la tanar'ri, lanzó un grito de alegría demencial cuando la punta de la cimitarra de Drizzt salió por el pecho de la marilith.

Drizzt mantuvo la presión, e incluso se las ingenió para dar al arma un par de giros sin sacarla mientras la cimitarra se cebaba y la energía corría a raudales por su hoja y su empuñadura.

La marilith barbotó una sarta de maldiciones. Intentó atacar a Bruenor, pero fue incapaz de levantar los brazos ya que la maldita hoja de acero continuaba absorbiendo su fuerza vital, agotándola. La marilith perdió solidez repentinamente, y su cuerpo se desvaneció en humo y en la nada.

Su voz, perdiéndose en la distancia, prometió a Drizzt Do'Urden un millar de muertes horribles, y que algún día regresaría para tomar venganza.

Drizzt ya había oído lo mismo antes.

Hay más y peores dentro -le dijo el drow a Bruenor cuando la tanar'ri desapareció.

El enano echó una rápida ojeada sobre el hombro y se alegró al ver que Cepa se acercaba a su hija. Él ya no podía hacer nada por la joven.

-¡Entonces, vamos! -bramó.

Sólo quedaban unos cuantos manes, aunque venían más por la loma desde la parte posterior del iceberg, y los dos amigos se lanzaron a la carga, codo con codo. Acabaron con la débil resistencia que encontraron, y entraron en la cueva a saco, donde el último grupo de manes esperaba y fue completamente destruido.

La única luz que los compañeros tenían procedía de las cimitarras de Drizzt. *Centella* emitía su habitual fulgor azulado, en tanto que la otra hoja de acero relucía con fuerza en una tonalidad azul diferente. Ésta cimitarra brillaba sólo cuando hacía un frío extremado, y aún resplandecía más tras el reciente festín.

La cueva parecía más grande vista desde dentro. El suelo descendía a partir de la entrada en un ángulo pronunciado, lo que aumentaba su tamaño, aunque todo el lugar estaba repleto de estalagmitas y estalactitas de hielo que en su mayoría llegaban del techo hasta el suelo, desde una altura de nueve metros por encima de las cabezas de los dos amigos.

Cuando la lucha hubo terminado, Drizzt señaló al otro extremo de la cueva, a una pronunciada cuesta, un camino que ascendía por la pared del fondo y que terminaba en un rellano que parecía dar la vuelta en torno a una gruesa pared de hielo.

Echaron a andar por el irregular suelo, pero se detuvieron cuando oyeron una risotada demente. Errtu apareció, y el frío se convirtió en calor cuando el poderoso balor dio rienda suelta a su fuego devastador.

Fue un simple caso de confusión. El chasme conocía el mundo material ya que había estado antes en él, y sabía lo que podía esperar de las criaturas que vivían aquí.

Pero *Guenhwyvar* no pertenecía al mundo material, y estaba por encima de lo que podía hacer un felino normal.

El chasme se abalanzó sobre la pareja creyendo que volaba a una altura segura. Grande fue su sorpresa cuando el poderoso felino dio un salto que lo llevó a seis metros sobre el suelo e hincó las grandes garras en su torso.

Los dos cayeron hechos un revoltijo, *Guenhwyvar* lanzando zarpazos salvajemente con las patas traseras en tanto que sujetaba al demonio con las delanteras y lo mordía con la tremenda fuerza que tenían sus mandíbulas.

Regis contempló a los dos adversarios enzarzados, y no tardó en llegar a la conclusión de que él poco podía hacer para ayudar a la pantera. Después empezó a llamar a *Guenhwyvar* repetidamente pues, al mirar a su alrededor, vio que algunos de los manes habían dado media vuelta y venían por la loma.

-¡Aprisa, *Guenhwyvar*! -gritó el halfling, y eso es lo que hizo la pantera, redoblando sus devastadores zarpazos.

Guenhwyvar se quedó sola en el suelo, apartándose de la negra humareda que se disipaba rápidamente. La pantera se acercó a Regis y se dirigió a la puerta, pero el halfling, al que acababa de ocurrírsele una idea, tiró con fuerza para frenarla.

-¡Hay una ventana en el piso alto! -explicó, pues no tenía ninguna gana de luchar para abrirse paso entre los guardianes de la torre, entre los que sin duda estaría el propio Errtu. Sabía que era una opción desesperada, ya que la ventana del piso superior de Cryshal-Tirith lo mismo podía ser un acceso a otro plano como una entrada o salida normal de la torre.

Guenhwyvar examinó rápidamente la zona indicada por el halfling, y después cambió de dirección. Regis se subió a lomos de la pantera, temeroso de frenar al felino si no mantenía su ritmo.

Guenhwyvar trepó por el costado del montículo cónico, hincando las garras y clavando las patas posteriores con todas sus fuerzas, hasta llegar a una zona relativamente llana; allí tomó impulso y saltó hacia la torre, a la pequeña ventana.

La pareja chocó contra el costado de *Crenshinibon* con fuerza; Regis logró gatear por encima de la pantera para colarse a través del estrecho acceso. Se dio un buen batacazo al caer al suelo y rodó sobre sí mismo hasta quedar de espaldas a la pared. Empezó a llamar a la pantera para que entrara.

Pero entonces escuchó el rugido de *Guenhwyvar* y la oyó saltar al suelo desde la pared de la torre, apresurándose a acudir en ayuda de su amo.

Regis se quedó solo en el pequeño cuarto para hacer frente a la Piedra de Cristal.

-¡Genial! -rezongó el aterrado halfling con acritud.

27

El enfrentamiento

Drizzt y Bruenor se dieron cuenta enseguida de las condiciones totalmente adversas de su encuentro con Errtu. Las llamas del demonio rugían abrasadoras convirtiendo la cueva de hielo en un cenagal chapoteante. Enormes bloques se desprendían del techo, obligando a los dos amigos a hacer quiebros para esquivarlos, en tanto que el agua que caía a chorros los iba empapando.

Por si fuera poco, cada vez que el gran balor se apartaba de ellos, retirando su fuego diabólico, el agua empezaba a congelarse de nuevo sobre Drizzt y Bruenor y les entumecía los miembros.

Durante toda la terrible experiencia, las risotadas de Errtu no dejaban de retumbar.

-¡Ah, qué tormentos te aguardan, Drizzt Do'Urden! -bramó el demonio.

El drow oyó un repentino chapoteo detrás de él, sintió una brusca oleada de calor, y comprendió que el balor había utilizado su magia para teleportarse y aparecer a su espalda. Drizzt empezó a darse media vuelta al tiempo que se agachaba rápidamente, pero el demonio se limitó a hincar su espada de rayos en el agua que el drow tenía tras de sí, y la energía liberada por la hoja del arma sacudió todos los músculos del elfo oscuro.

Drizzt giró sobre sí mismo y apretó los dientes para no morderse la lengua. *Centella* se adelantó para efectuar una parada perfecta y frenó el segundo ataque de Errtu a mitad de la acometida.

El demonio se echó a reír con más ganas en tanto que su diabólica arma soltaba otra sacudida, una descarga de energía eléctrica que, atravesando a toda velocidad la cimitarra de Drizzt, llegó al drow y le recorrió todo el cuerpo, lo que le ocasionó una convulsión en las rodillas tan dolorosa que le hizo perder el equilibrio y casi el sentido.

Oyó el bramido del enano, y el chapoteo de sus pies al correr hacia él. Pero Drizzt era consciente de que Bruenor no llegaría a tiempo. El repentino ataque de Errtu lo había derrotado.

Pero, de pronto, el demonio desapareció, se esfumó, simplemente. A Drizzt no le costó mucho comprender lo ocurrido: ¡Errtu estaba jugando con ellos! El balor había estado esperando todos estos años para vengarse de él, y ahora el perverso demonio se estaba divirtiendo a lo grande.

Bruenor llegó junto a Drizzt en el mismo momento en que el drow se ponía de pie. Los dos amigos volvieron a oír el burlón sonido de las risas de Errtu, al otro lado de la cueva.

-Ten mucho cuidado, ya que puede aparecer en cualquier parte que desee -advirtió Drizzt, y no bien acababa de hablar cuando escuchó el chasquido de un látigo y el grito del enano. El elfo oscuro giró sobre sí mismo y vio cómo Bruenor caía al suelo al recibir un brusco tirón del látigo enroscado a sus tobillos.

-No me digas -farfulló el enano con rabia mientras intentaba gatear para regresar al lado de Drizzt, pero Errtu dio otro tirón del látigo y lo apartó aún más.

Entonces Bruenor advirtió la situación de apuro en la que estaba, pues al mirar hacia atrás vio un muro de llamas alzándose ante él, y que siseaba y crepitaba a medida que convertía el hielo en vapor. Tras la cortina de fuego estaba Errtu tirando del látigo y esbozando una mueca perversa.

Drizzt sintió que las fuerzas lo abandonaban; ahora sabía el modo en que Errtu se proponía torturarlo. Bruenor estaba condenado.

Regis no lo sabía, pero su presencia en el piso alto de Cryshal-Tirith salvó a Catti-brie. Cepa estaba cerca de la joven, al borde del hielo, y, con gran horror por parte de Catti-brie, la enana no hizo intención de ayudarla a salir de las entumecedoras aguas y auparla al témpano, sino que empezó a empujarla y a darle patadas con el propósito de obligarla a soltarse y hacer que se hundiera en el mar.

La mujer se debatió con todas sus fuerzas; pero, sin contar con un agarre seguro y teniendo las piernas completamente insensibles, estaba perdiendo la batalla.

Pero entonces Regis entró en la torre, y la Piedra de Cristal tuvo que liberar a Cepa de su dominio mental y concentrarse en la nueva amenaza.

Cepa dejó de luchar y se quedó muy quieta. Tan pronto como se dio cuenta de lo que ocurría, Catti-brie se agarró a las fuertes piernas de la enana y utilizó su peso para auparse y salir del agua.

Tras un gran esfuerzo, la joven consiguió ponerse de pie, temblando de pies a cabeza. Drizzt y Bruenor se habían marchado para entonces, camino de la cueva, pero todavía quedaban manes a los que disparar, incluido un grupo que había saltado al agua y pataleaba, acortando rápidamente distancias con ellas, los últimos adversarios que quedaban a la vista.

Taulmaril se alzó.

Bruenor se debatió con todas sus fuerzas. Se aferró al muñón de una estalagmita rota, pero su helada superficie estaba muy resbaladiza para conseguir un buen agarre. Tampoco habría servido de nada, siendo Errtu el que tiraba de él.

Drizzt corrió tan deprisa hacia su amigo que perdió el equilibrio, pero siguió adelante, gateando y golpeándose las rodillas. Al drow le daba igual el dolor. Bruenor lo necesitaba, y eso era lo único que importaba. Consiguió plantar el pie en terreno firme en medio del cenagal y, dándose impulso, se lanzó de cabeza en línea recta, con el brazo extendido y sosteniendo la cimitarra de hielo en posición horizontal; interpuso la cuchilla curva justo delante de su amigo.

En aquel punto, las llamas de Errtu se extinguieron, apagadas por la magia de la cimitarra.

Los dos amigos intentaron levantarse, y ambos sufrieron otra sacudida cuando el balor sumergió su espada en el agua gélida, sin dejar de mofarse de ellos.

-¡Sí, una prórroga! -bramó el demonio-. Bien hecho, Drizzt Do'Urden, necio drow. Has aumentado la diversión, y por ello...

La frase del demonio terminó con un gruñido cuando *Guenhwyvar* apareció en escena y, chocando con fuerza contra él, lo hizo caer en el resbaladizo suelo.

De inmediato, Drizzt se puso de pie y cargó. Bruenor se esforzó para liberarse de las traíllas del látigo del demonio. Por su parte, la pantera lanzaba zarpazos y dentelladas salvajemente.

Errtu conocía al animal, se había enfrentado a *Guenhwyvar* en la misma ocasión en que Drizzt lo había desterrado, y el balor se llamó necio por no prever que la pantera no tardaría en dar señales de vida.

Pero no importaba, decidió Errtu, y con un fuerte empujón el demonio lanzó al felino por el aire.

Drizzt atacó entonces, su hambrienta cimitarra lanzada hacia el vientre del demonio.

La espada de rayos de Errtu descendió en una finta defensiva que, a la vez, era de ataque, ya que la energía pasó de una a otra arma, y consecuentemente a Drizzt, y lo lanzó hacia atrás por el aire.

Bruenor atacó con rapidez, y el hacha del enano se descargó con fuerza en la pierna de Errtu. Rugiendo de dolor, el balor propinó un revés al enano que lo arrojó por el aire. El demonio desplegó sus correosas alas y remontó el vuelo, fuera del alcance de los poderosos enemigos. *Guenhwyvar* volvió a saltar, pero Errtu la atrapó en mitad del salto y la inmovilizó con un hechizo de telequinesia, como el glabrezu había hecho con Catti-brie.

Aun así, *Guenhwyvar* fue de gran ayuda para sus amigos al proporcionarles un tiempo precioso para recuperarse del ataque, ya que el tanar'ri tenía ocupada con ella una considerable cantidad de energía.

-¡Suelta a mi padre! -gritó Drizzt.

Errtu se echó a reír, y el receso llegó a su fin. El conjuro del balor lanzó a la pantera a un lado, y el demonio se dirigió hacia ellos dando rienda suelta a toda su cólera.

Era un cuarto pequeño, de unos tres metros y medio de diámetro y el techo abovedado, que se elevaba hacia el pináculo de la torre. En medio de la estancia, suspendida en el aire, flotaba *Crenshinibon,* la Piedra de Cristal, el corazón de la torre, un brillante fragmento, entre rosa y rojizo, que parecía latir como algo vivo.

Regis echó una rápida ojeada en derredor. Se fijó en el cofre tirado en el suelo -lo conocía de alguna parte, aunque no supo identificarlo de inmediato- así como en el anillo con la gema, pero el significado de ambos objetos no estaba muy claro para el halfling.

Y no tuvo tiempo de pensar en ello. Regis había hablado largo y tendido con Drizzt después de la caída de Kessel, y conocía muy bien la técnica empleada por el drow para vencer a la torre en aquella ocasión, simplemente cubriendo la pulsante reliquia con harina. Y eso era lo que el halfling se dispuso a hacer ahora; sacó un pequeño saquillo que llevaba guardado en la mochila y se dirigió hacia la reliquia con gran seguridad.

-Hora de dormir -se burló Regis.

Ignoraba cuánta razón tenía al decir eso, pero no en el sentido en que pensaba, sino porque faltó poco para que perdiera la conciencia. El halfling y Drizzt se habían equivocado. En la torre de la estepa cerca de Bryn Shander, años atrás, el drow no había cubierto a *Crenshinibon,* sino a una de las incontables imágenes de la reliquia. En esta ocasión, se trataba de la propia Piedra de Cristal, la poderosa reliquia viva que era el corazón de la torre. Un ataque tan endeble fue rechazado por una descarga de energía que desintegró la harina a medida que descendía, prendió el saquito en las manos del halfling, y arrojó a Regis contra la pared.

El aturdido halfling gimió con desesperación cuando la trampilla que había en el suelo del cuarto se abrió bruscamente. Una vaharada de tufo a troll penetró por la abertura, seguida de cerca por una enorme y ancha mano con afiladas garras y piel correosa de un color verde putrefacto.

Catti-brie casi no sentía las extremidades, los dientes le castañeteaban de manera incontrolada, y sabía que la cuerda del arco se le estaba clavando profundamente en los dedos, aunque no sentía el dolor. Tenía que seguir, por bien de su padre y de Drizzt.

Utilizando a la fornida Cepa como apoyo, la joven se estabilizó y disparó una flecha, que derribó al demonio más próximo a la entrada de la cueva. Catti-brie siguió disparando sin pausa, su aljaba encantada proporcionándole munición inagotable. Diezmó a los manes que quedaban en la explanada de hielo, y acabó con los que venían por la loma. Estuvo a punto de disparar a *Guenhwyvar* antes de reconocer a la pantera lanzada a la carrera. Su corazón se animó con cierta esperanza al ver al poderoso felino penetrar en la cueva.

Poco después, los únicos manes que quedaban eran unos cuantos en el agua, nadando rápidamente hacia el témpano. Catti-brie actuó frenéticamente y la mayoría de los disparos

dieron en el blanco, pero uno de los demonios consiguió subir al témpano y arremetió contra ella.

La joven miró su espada, embebida en el hielo hasta la empuñadura, y supo que no lograría llegar hasta ella a tiempo. En lugar de intentarlo, utilizó el arco como un palo, propinando un fuerte golpe al demonio en la cara.

El repulsivo ser resbaló, perdió el equilibrio, y, cuando lo tuvo a su altura, Catti-brie le propinó un cabezazo en la nariz. La punta del arco subió rápida e, incrustándose en la barbilla hundida de la cosa, atravesó la rezumante piel. La criatura estalló en una nube de gas nocivo, pero había hecho su trabajo. El impulso del empujón, combinado con la repentina nube gaseosa, lanzó a Catti-brie hacia atrás, más allá de la enana, y la tiró de cabeza al agua.

La joven emergió jadeando, agitando los brazos que no sentía. Las piernas ya no le servían de nada, pero consiguió agarrarse al borde del témpano clavando los dedos en una pequeña hendidura, consciente de que ya no le quedaban fuerzas. Quiso llamar a Cepa, pero ni siquiera los músculos de la boca obedecieron la orden de su cerebro.

Catti-brie había sobrevivido a los demonios sólo para ser derrotada, al parecer, por los elementos del valle del Viento Helado, el lugar al que había llamado su hogar la mayor parte de su vida. La ironía no le pasó inadvertida mientras el mundo empezaba a hacerse muy frío y muy oscuro.

La espalda de Regis tocó el curvo techo cuando el troll de casi tres metros de estatura, el más grande de los dos que entraron en el cuarto, lo alzó en vilo y lo sostuvo frente a su horrenda cara.

-¡Ahora tú «vais» dentro mi tripa! -manifestó la espantosa criatura, que abrió la enorme boca de par en par.

El simple hecho de que el troll fuera capaz de hablar le dio a Regis una idea, un remoto atisbo de esperanza.

-¡Espera! -pidió a la criatura mientras rebuscaba debajo de la camisa-. Tengo un tesoro para ofrecer.

Sacó su valioso colgante, el magnífico e hipnotizante rubí, y lo balanceó a un palmo de los ojos del sobresaltado e intrigado troll.

-Y esto es sólo el principio -tartamudeó Regis, esforzándose denodadamente para improvisar, ya que las consecuencias de un fracaso eran más que evidentes-. Tengo un montón como éste... Fíjate qué hermoso es y cómo da vueltas, y te resulta imposible apartar los ojos de él...

-¡Eh, tú! ¿Vas tú comer cosa ésa o no? -demandó el segundo troll al tiempo que daba un empellón a su compañero. Pero el primer troll se encontraba ya bajo el influjo del rubí encantado y estaba pensando que no quería compartir el botín con nadie.

En consecuencia, la horrenda bestia estaba más que dispuesta a seguir la sugerencia del halfling cuando éste miró de soslayo al segundo troll y dijo:

-Mátalo.

Regis cayó al suelo pesadamente, y estuvo a punto de acabar aplastado cuando los dos trolls se enzarzaron en un combate cuerpo a cuerpo. El halfling tenía que actuar enseguida, pero ¿qué iba a hacer? Las vueltas que dio sobre sí mismo para escabullirse de los trolls lo llevaron junto al anillo caído en el suelo, que metió en un bolsillo en un visto y no visto, y a continuación reparó en el cofre abierto, que de repente reconoció.

Era el mismo que el glabrezu llevaba cuando Regis y sus compañeros habían topado con la perversa matrona Baenre en los túneles inferiores de Mithril Hall; el mismo que guardaba una gema, el zafiro negro, que anulaba cualquier tipo de magia.

Regis lo recogió y pasó corriendo junto a los trolls, acercándose rápidamente hacia la Piedra de Cristal. Una oleada de imágenes lo asaltó entonces, haciéndolo vacilar sobre las

temblorosas piernas. La reliquia, percibiendo el peligro, entró en la mente del pobre Regis y lo dominó. El halfling quería seguir adelante, lo deseaba de verdad, pero los pies no le obedecían.

Y entonces ya ni siquiera estuvo seguro de querer seguir avanzando. De pronto, Regis se preguntó por qué deseaba destruir la torre del cristal, una estructura tan bella y maravillosa. ¿Y por qué destruir a *Crenshinibon,* la creadora, cuando podía utilizarla en su propio beneficio?

Al fin y al cabo ¿qué sabía Drizzt?

Aunque su mente estaba confusa y casi entregada, el halfling levantó el rubí del colgante ante sus ojos.

De inmediato, se encontró sumergido en las profundidades de la gema, siguiendo los destellos rojos más y más hondamente. La mayoría de la gente se perdía en la magia de su núcleo, pero fue allí, en el abismal Fondo hipnótico del rubí, donde Regis se encontró a sí mismo.

Soltando la cadena del colgante, saltó al frente y cerró de golpe el cofre sobre *Crenshinibon* en el mismo momento en que la reliquia lanzaba otra oleada de mortífera energía.

El cofre se tragó al artefacto y su ataque, y Regis bajó el fragmento mágico suspendido en el aire.

Al punto, la torre, la gigantesca imagen de la Piedra de Cristal, empezó a estremecerse con los primeros retumbos agónicos.

-Oh, otra vez no -rezongó el halfling, pues ya había pasado por lo mismo antes y había escapado sólo gracias a la ayuda de *Guenhwyvar,* en tanto que Drizzt lo había hecho...

Sin pensarlo dos veces, Regis corrió hacia la ventana y se subió al alféizar de un salto. Echó un vistazo hacia atrás, a los trolls, que ahora estaban abrazados el uno al otro en lugar de pelear mientras la torre se estremecía bajo ellos. Los dos miraron al sonriente halfling.

-Otro día quizá -les dijo Regis, y entonces, sin mirar hacia abajo, saltó al vacío. Tras una caída de seis metros chocó contra el costado del iceberg, salió rebotado y empezó a deslizarse sin control, dando volteretas y brincos, hasta que se frenó bruscamente en el helado suelo. La torre de cristal se desmoronó a su alrededor; los enormes bloques de hielo no cayeron por un pelo sobre el aturdido y magullado halfling.

El temblor que sacudió el iceberg interrumpió temporalmente la lucha en el interior de la cueva, un respiro transitorio para los que estaban siendo ferozmente vapuleados por el tanar'ri. Sin embargo, el pobre Bruenor, de pie junto a la pared de la cueva, se hundió cuando una ancha grieta se abrió a sus pies. Aunque no era muy profunda cuando cesó el terremoto -apenas llegaba al enano a la cintura- Bruenor se quedó encajado en ella.

La derrota de *Crenshinibon* no menguó en absoluto los poderes de Errtu, y el evidente derrumbamiento de la torre sólo consiguió enfurecer aún más al balor.

Guenhwyvar saltó sobre él, pero el demonio ensartó a la pantera con su espada cuando aún estaba en el aire, y la sostuvo en vilo con una sola mano.

Drizzt, de rodillas en el encenagado suelo, sólo pudo contemplar con horror cómo Errtu se acercaba lentamente mientras la pantera se retorcía y rugía de dolor, intentando en vano liberarse.

El drow estaba convencido de que todo había acabado, que había llegado a un desastroso final. No podía vencer. Deseó que *Guenhwyvar* fuera capaz de soltarse de aquella espada, ya que si lo hacía él la haría volver a su plano, llevándose a Bruenor con ella, a la relativa seguridad de su hogar astral.

Pero eso era imposible. *Guenhwyvar* se retorció una vez más antes de quedarse colgando, fláccida, en el arma, y después desapareció en medio de una humareda gris, su forma corpórea derrotada y, por ende, obligada a abandonar el plano material.

Drizzt sacó la figurilla de un bolsillo. Sabía que no podía llamar de nuevo a la pantera, por lo menos hasta que hubieran pasado unos días. Oyó el siseo de las llamas cuando el demonio se aproximó a él y su fiel cimitarra las apagó; sus ojos fueron de la figurilla al sonriente Errtu, que se ababa, imponente, a menos de metro y medio de donde seguía arrodillado.

-¿Estás listo para morir, Drizzt Do'Urden? -preguntó el demonio-. Tu padre nos está viendo, ¿sabes? ¡Oh, cómo sufre al saber que morirás lentamente!

Drizzt no puso en duda las palabras del balor, y la rabia lo abrumó. Pero eso no le serviría de nada; esta vez, no. Estaba helado, débil, avasallado por la pena, y derrotado. Lo sabía.

Lo que había dicho Errtu era verdad a medias. Era cierto que el prisionero, detrás de una pared de hielo parcialmente opaco, en un lado del rellano superior de la cueva, estaba presenciando la escena a la luz de las cimitarras de Drizzt y del anaranjado resplandor del fuego de Errtu.

Clavó las uñas en el hielo fútilmente, y lloró como no había llorado hacía muchos años.

-Y qué estupenda mascota será tu pantera para mí -lo zahirió Errtu.

-Jamás -bramó el drow, que, siguiendo un impulso, arrojó la figurilla a través de la boca de la cueva con todas sus fuerzas. No oyó el chapoteo, pero tenía la esperanza de haberla lanzado lo bastante lejos para que se hundiera en el mar.

-Bien hecho, amigo mío -dijo un severo Bruenor.

La mueca burlona del balor se convirtió en otra de rabia. La mortífera espada se levantó, suspendida sobre la vulnerable cabeza del drow. Drizzt alzó a *Centella* para parar el golpe.

Y entonces, acompañado por el grito de «¡Tempus!», un martillo de guerra pasó volando, girando sobre sí mismo, para estrellarse contra el balor.

Sin mostrar temor alguno, Kierstaad se precipitó dentro de la cueva y se deslizó a través de la brecha abierta en el fuego de Errtu a causa de la cimitarra de Drizzt, para frenarse justo delante del tanar'ri al tiempo que llamaba a *Aegis-fang*. Kierstaad conocía la leyenda del martillo de guerra, y sabía que volvería a sus manos.

Pero no lo hizo. Había desaparecido del suelo, donde había caído cerca del demonio, pero, por alguna razón que el joven bárbaro no entendía, no se había materializado en sus manos.

-¡Tendría que haber vuelto! -fue su grito de protesta, dirigido sobre todo a Bruenor, y entonces Kierstaad se encontró volando por el aire al recibir un feroz manotazo del balor. Se dio un golpe tremendo al chocar contra un montón de hielo, rodó por el costado, y cayó, pesadamente, gimiendo, sobre el cenagoso suelo.

»Tendría que haber vuelto -repitió, antes de perder el sentido.

Aegis-fang no podía regresar a las manos de Kierstaad porque había vuelto a las de su verdadero dueño, Wulfgar, hijo de Beornegar, que contemplaba la escena detrás de la pared de hielo. Era él quien había sido el prisionero de Errtu durante seis largos años.

El contacto del arma transformó a Wulfgar, tomó conciencia de sí mismo al sentir el tacto familiar del martillo de guerra que había sido forjado especialmente para él por el enano que lo amaba. Recordó todo eso en aquel momento, todo lo que se había visto obligado a olvidar durantes aquellos años de desesperanza.

El fornido bárbaro estaba realmente conmovido, pero no tanto como para no ser consciente de que su ayuda era necesaria. Gritó el nombre de Tempus, su dios -¡y qué bien lo hizo sentirse el escuchar aquel nombre saliendo de nuevo de sus labios!- y empezó a derribar la pared de hielo con poderosos martillazos.

Regis sintió una llamada en su mente. Al principio pensó que era la Piedra de Cristal, pero después, al llegar a la conclusión de que la reliquia estaba a buen recaudo dentro del cofre, dedujo que se trataba del rubí del colgante.

Cuando comprobó que no era así, Regis descubrió el origen de la llamada: el anillo que llevaba guardado en el bolsillo. El halfling lo sacó y lo examinó, receloso. Temía que fuera alguna otra manifestación de *Crenshinibon, y* alzó el brazo con intención de arrojarlo al mar.

Pero entonces reconoció la voz que sonaba en su mente.

-¿Cepa? -preguntó, desconcertado, mirando fijamente la piedra preciosa. Se adelantó mientras hablaba, y llegó junto a uno de los bloques de hielo esparcidos por el suelo; se arrodilló a un lado y sacó su pequeña maza.

El estruendo de los golpes del bárbaro sacudió toda la cueva de tal modo que Errtu, repentinamente nervioso, no pudo evitar echar un vistazo a su espalda. Cuando lo hizo, Drizzt Do'Urden atacó con todas sus fuerzas.

Centella abrió un tajo en la pantorrilla del balor, en tanto que Drizzt alzaba la otra cimitarra, dirigiéndola hacia la ingle del demonio. La afilada punta del arma se hundió en el blanco, y el aullido de Errtu fue atronador. De nuevo, el agradable y rítmico latido pulsante circuló a lo largo del brazo del drow mientras la cimitarra se cebaba en la fuerza vital de demonio.

Pero el vuelco en el combate era temporal. Errtu apartó de un manotazo a Drizzt y después se esfumó, para volver a aparecer entre los dedos de hielo que colgaban del techo.

Vamos, Bruenor, arriba -instó Drizzt-. Se nos ha dado un respiro, y Zaknafein se reunirá con nosotros enseguida.

El drow miraba al barbirrojo enano mientras hablaba, y Bruenor casi había logrado salir del agujero en el que estaba encajonado.

Drizzt se puso de pie y se aprestó a la lucha, pero la expresión que apareció en el semblante de Bruenor, cuando el enano miró hacia el lado de la cueva, hizo que al drow le temblaran las rodillas. Siguió la mirada de su amigo hacia el lado opuesto de la gruta, a la pared de hielo, donde esperaba ver a Zaknafein.

En cambio vio a Wulfgar, con la barba y el cabello largos y desgreñados, pero era el bárbaro, no cabía duda; en sus manos sostenía a *Aegis-fang y* rugía con puro odio.

-Mi muchacho -fue todo cuanto el enano fue capaz de musitar antes de caer de nuevo en el agujero.

Errtu se lanzó en picado contra Wulfgar chasqueando el látigo y enarbolando su espada, que despedía ardientes rayos.

El impacto de *Aegis-fang,* arrojado al aire, casi derribó al demonio, pero Errtu pasó rozando junto al bárbaro y enroscó el látigo en torno a sus tobillos; dio un tirón para arrojar al hombre fuera del rellano y que se precipitara sobre los montones de hielo del cenagoso suelo.

-¡Wulfgar! -gritó Drizzt, que se encogió al verlo caer.

Pero habría hecho falta mucho más que una caída para frenar al atormentado Wulfgar ahora que estaba entre sus amigos, ahora que blandía el poderoso martillo de guerra. Se incorporó de un salto, rugiendo como una fiera, y *Aegis-fang,* el bello y sólido *Aegis-fang,* regresó a sus manos.

Errtu actuó frenéticamente, decidido a aplastar esta insignificante sublevación, a destruir a todos los amigos de Drizzt, y después al propio drow. Unas esferas de oscuridad aparecieron en el aire, cegando a Wulfgar cuando intentaba hacer otro lanzamiento. El demonio hizo chasquear su látigo y recorrió volando toda la cueva, a veces planeando rápidamente, y en otros momentos recurriendo a la magia para teleportarse de un punto a otro.

El caos era absoluto, y cada vez que Drizzt intentaba llegar hasta Bruenor, Wulfgar o incluso al caído Kierstaad, allí estaba Errtu, rechazándolo con un golpe. El drow siempre frenaba la centelleante espada, pero cada descarga lo hacía saltar y le causaba dolor. Y, todas las veces, antes de que Drizzt pudiera ejecutar un contraataque, Errtu se esfumaba, desaparecía, para hacer estragos en otro lado de la cueva con alguno de los amigos del drow.

Ya no tenía frío, estaba más allá de cualquier sensación corporal. Catti-brie caminaba entre tinieblas, alejándose del reino de los mortales.

Una mano fuerte la agarró por el hombro y le dio media vuelta; después notó que la sacaban del agua.

Entonces la inundó una sensación de calidez, de calidez mágica, que le recorría todo el cuerpo y devolvía vida allí donde apenas quedaba. Catti-brie parpadeó débilmente y abrió los ojos; vio a Cepa Garra Escarbadora ocupándose de ella afanosamente, invocando a los dioses de los enanos para que insuflaran vida de nuevo en esta mujer que había sido como una hija para el clan Battlehammer.

Cada vez que Errtu utilizaba su espada se producía el fogonazo de un rayo. El retumbo del trueno y los rugidos victoriosos del balor eran igualados por el estruendoso batir de las grandes alas correosas, los gritos de Wulfgar a su dios de la batalla, y las repetidas exclamaciones de «¡Mi muchacho!» que lanzaba Bruenor, todavía atrapado en el agujero, y con los ojos desencajados por la conmoción. Drizzt chillaba tratando de imponer cierto orden a sus compañeros, de montar algún tipo de estrategia con la que pudieran acorralar y derrotar al perverso Errtu.

El demonio no estaba dispuesto a que lo consiguiera. Errtu hacía pasadas en vuelo raso y desaparecía, atacaba repentinamente y después se esfumaba. A veces, el balor se quedaba suspendido en lo alto, entre las estalactitas, y utilizaba su fuego para soltar y dejar caer las lanzas naturales sobre los compañeros que se escabullían varios metros más abajo. En otras ocasiones, Errtu tenía que descender para mantenerlos separados, aunque, a pesar de los denodados esfuerzos del demonio, Drizzt, a fuerza de perseverancia, iba acortando distancias entre Bruenor y él.

Cuando quiera que el demonio quería aparecer, no podía permanecer mucho tiempo visible y en el mismo sitio mucho tiempo. Aun cuando el cenagal del suelo frenaba los movimientos del drow, y a pesar de que el enano seguía atascado en la grieta, el atormentado prisionero y su poderoso martillo de guerra estaban siempre prestos. En varias ocasiones, Errtu se esfumó un instante antes de que *Aegis-fang* se estrellara contra la pared, en el mismo punto donde el demonio había estado.

Así, Errtu seguía llevando ventaja, pero en aquel caos el demonio no conseguía asestar golpes decisivos.

Había llegado el momento de alzarse con la victoria.

Bruenor casi había salido del agujero, en el que sólo seguía enganchada una de sus piernas, cuando el gran balor apareció justo detrás de él.

Drizzt gritó para advertirle, y, puramente por instinto, el enano se giró y se lanzó en plancha hacia donde estaba el balor y agarró una de sus piernas, pero se torció la rodilla en el proceso. La espada de Errtu se descargó con fuerza, pero el enano estaba demasiado cerca del demonio para acuchillarlo. Con todo, Bruenor recibió un golpe contundente, y la descarga de energía afectó a sus rodillas, en especial la descoyuntada.

El enano se aferró con más fuerza, consciente de que no podía hacer daño al demonio, pero confiando en mantenerlo inmóvil en el mismo punto el tiempo suficiente para que sus compañeros atacaran. Su cabello se chamuscó y un dolor punzante le atravesó los ojos cuando se prendió el fuego del balor, pero se apagó al cabo de un instante, y Bruenor comprendió que Drizzt estaba cerca.

El látigo de Errtu chasqueó, frenando el avance del drow. Drizzt hizo un giro completo para esquivar el látigo, deslizándose sobre una rodilla, y trastabilló al intentar ponerse en pie de nuevo.

El látigo se descargó otra vez, pero poco podía hacer para detener el vuelo de *Aegis-fang*. El martillo de guerra se descargó contra el costado del balor, al que arrojó contra la pared de hielo, y el respeto del demonio por el hombre que había sido su prisionero aumentó de manera considerable. Errtu ya había sido golpeado por *Aegis-fang* una vez, cuando Kierstaad se sumó a la lucha, así que conocía la fuerza del arma. Pero ese primer impacto no había preparado a Errtu para la potencia del lanzamiento de Wulfgar. El golpe de Kierstaad le había dolido; el de Wulfgar le hizo verdadero daño.

Drizzt arremetió entonces, pero el balor propinó una patada tremenda a Bruenor que lo sacó de la grieta y lo lanzó a varios metros sobre el suelo de la caverna. El demonio usó su magia para desaparecer de inmediato, y Drizzt estuvo a punto de chocar contra la pared vacía.

-¡Necios! -bramó el demonio desde la salida de la cueva-. Recuperaré la Piedra de Cristal y volveré por vosotros antes de que hayáis salido de este mar de hielo. ¡Sabed que estáis perdidos!

Drizzt se esforzó por correr hacia la boca de la cueva, Wulfgar intentó hacer un último lanzamiento, e incluso Bruenor trató denodadamente de ponerse de pie, pero ninguno de los tres llegaría a tiempo hasta Errtu.

El balor les dio la espalda, dispuesto a emprender el vuelo, pero recibió una sorpresa mayúscula cuando su impulso quedó frenado en seco por una flecha plateada que le dio de lleno en la cara.

Errtu aulló, y Wulfgar lanzó el martillo de guerra, que se estrelló violentamente contra el demonio, aplastando varios huesos.

Catti-brie disparó otra vez, y en esta ocasión la flecha se clavó en el pecho del balor. Errtu aulló de nuevo y retrocedió hacia la boca de la cueva trastabillando.

Bruenor avanzó cojeando hacia él, cogiendo al vuelo su hacha que Drizzt le lanzaba. Aferró el arma por el extremo del mango con las dos manos para imprimir más fuerza al lanzamiento, y enterró la hoja mellada en la espalda del demonio.

Errtu bramó de dolor, y Catti-brie lo alcanzó con otro disparo, justo al lado de la segunda flecha.

Drizzt se plantó junto al balor, y *Centella* se descargó con fuerza. El drow arremetió con la otra cimitarra, que se hundió profundamente en el costado de Errtu, debajo del brazo con el que el demonio había intentado enarbolar su espada para detener al drow. Wulfgar corrió con su padre hacia allí, mientras Catti-brie mantenía bloqueada la salida con una constante lluvia de flechas.

Drizzt aguantó, dejando su hambrienta espada hundida en la carne del demonio, en tanto que *Centella* arremetía sin descanso, abriendo tajo tras tajo.

Con un último estallido de energía, Errtu se volvió, derribando a Wulfgar y a Bruenor, pero no a Drizzt. El poderoso balor miró directamente a los ojos de color espliego del drow. Errtu estaba derrotado -de hecho, el demonio podía sentir ya cómo su forma corpórea empezaba a perder consistencia- pero esta vez el balor tenía intención de llevar consigo al Abismo a Drizzt Do'Urden.

La espada de Errtu se alzó en tanto que su mano libre se interponía, aguantando la mordedura de *Centella*, para desviar el arma a un lado. Drizzt no tenía escapatoria. Soltó la cimitarra hincada en el costado del demonio e intentó apartarse. Demasiado tarde.

La descarga de un rayo recorrió el filo a todo lo largo de la hoja mientras se precipitaba sobre la cabeza del drow.

Una mano fuerte se interpuso ante los horrorizados ojos de Drizzt y, aferrando la muñeca del demonio, logró frenar la estocada de algún modo y mantener a raya a Errtu, con la centelleante espada a escasos centímetros de su diana. El balor volvió la cabeza y se encontró con Wulfgar, el poderoso Wulfgar, prietos los dientes y con los músculos hinchados y tensos como cables de acero. Todos los años de frustración estaban en aquella presa de hierro, todos los horrores que el bárbaro había conocido se transformaron entonces en puro odio hacia el demonio.

Era imposible que Wulfgar ni ningún otro mortal pudiera retener a Errtu, pero el bárbaro negaba esa lógica, esa verdad, con la verdad más firme de que no permitiría que el balor le hiciera daño nunca más, ni que le arrebatara a Drizzt.

Errtu sacudió su cabeza, mitad canina mitad simia, en un gesto de incredulidad. ¡No podía ser!

Pero lo era. Wulfgar lo frenó y, a no tardar, el balor desaparecía en medio de una ráfaga de humo y un aullido de protesta.

Los tres amigos se estrecharon en un abrazo, llorosos, demasiado conmovidos para hablar, ni siquiera para ponerse de pie, durante un largo rato.

28

El hijo de Beornegar

Catti-brie vio llegar a Regis trastabillando por la loma, a la izquierda del iceberg. Vio a Drizzt y a Bruenor, apoyándose pesadamente el uno en el otro, salir de la cueva. Y vio a Kierstaad, echado sobre el hombro de...

Cepa, con sus conjuros curativos, había reanimado mucho a la mujer, así que la enana se sobresaltó cuando Catti-brie soltó un grito entrecortado y cayó de rodillas al suelo. La sacerdotisa la miró con preocupación, y después siguió su mirada pasmada y comprendió al punto el motivo de su reacción.

-¡Eh! -exclamó al tiempo que se rascaba la mejilla-. ¿No es ése...?

-Wulfgar -musitó Catti-brie.

Regis se reunió con los cuatro hombres al borde del iceberg, y casi se cayó de espaldas al ver a quién habían rescatado de las garras del perverso Errtu. El halfling empezó a emitir sonidos ininteligibles y se arrojó en brazos del bárbaro; Wulfgar, de pie sobre el resbaladizo hielo y con Kierstaad cargado al hombro, se desplomó hacia atrás y faltó poco para que se rompiera la cabeza.

Pero al gigantesco bárbaro no le importó. Errtu y sus malvados secuaces habían desaparecido, y era un momento de alegría y celebración.

O casi.

Drizzt buscaba frenéticamente por toda la zona delante de la cueva, maldiciéndose sin cesar por perder la fe en sí mismo y en sus amigos. Le preguntó a Regis, y después hizo lo mismo con Catti-brie y Cepa, pero ninguno de ellos la había visto.

La figurilla que permitía al drow llamar a *Guenhwyvar* había desaparecido, tragada por las oscuras aguas.

Con Drizzt sumido en un ataque de angustia y frenesí, Bruenor se hizo cargo de la situación y puso a trabajar a los amigos. La primera orden fue traer a Catti-brie y a Cepa hasta el iceberg, y cuanto antes, ya que Drizzt, Wulfgar y él mismo estaban mojados y medio congelados, y Kierstaad precisaba asistencia inmediata de la sacerdotisa.

Sobre el témpano, Cepa sacó un gancho y una cuerda fuerte de su mochila; con la práctica de una experta escaladora, lanzó el garfio al iceberg, y lo clavó a menos de tres metros de sus compañeros. Bruenor lo aseguró rápidamente, y después fue junto a Wulfgar, que ya estaba tirando con todas sus fuerzas para acercar el témpano flotante hacia el iceberg, halando aún con más empeño al ver a Catti-brie, su amor, la mujer que iba a ser su esposa años atrás.

Drizzt no los ayudó. Se arrodilló al borde del hielo y metió las cimitarras en el agua intentando iluminarla.

-¡Necesito alguna protección para poder zambullirme! -le gritó a Cepa, que a su vez tiraba del otro extremo de la cuerda mientras procuraba ofrecer alguna palabra de consuelo al angustiado vigilante.

Regis, de pie al lado de Drizzt, sacudió la cabeza con pesimismo. El halfling había echado una línea con peso en el extremo; se había sumergido ya quince metros en el agua y todavía no había tocado fondo. Aun en el caso de que Cepa pudiera ejecutar un conjuro que mantuviera la temperatura corporal de Drizzt y le permitiera respirar bajo el agua, al vigilante no le sería posible permanecer demasiado tiempo a tanta profundidad ni encontrar la figurilla negra en el oscuro mar.

Catti-brie y Bruenor intercambiaron un rápido abrazo en la orilla, y Cepa fue directamente hacia Kierstaad para ocuparse de él; entonces, la joven y Wulfgar se encontraron frente a frente, en una situación incómoda.

El aspecto del bárbaro era realmente desarrapado, con el rubio cabello desgreñado, la barba larga hasta la mitad del pecho, y los ojos hundidos. Seguía siendo gigantesco, muy musculoso, pero se advertía cierta flojedad en sus miembros, y Catti-brie comprendió que se debía más a un desmoronamiento anímico que a una atonía física. Pero era Wulfgar, y, fueran cuales fueran las cicatrices que Errtu hubiera dejado marcadas en él, a la mujer le parecieron irrelevantes en ese momento.

A Wulfgar el corazón le latía alocadamente en el pecho. Catti-brie no había cambiado mucho. Quizá su cuerpo estaba un poco más lleno, pero en sus ojos de un color azul profundo seguía alentando aquella chispa, aquel amor por la vida y la aventura, aquel espíritu indomable.

-Creía que habías... -empezó la joven, pero enmudeció e inhaló honda y prolongadamente-. Jamás te he olvidado.

Wulfgar la tomó en sus brazos y la estrechó contra sí. Trató de decirle algo, de explicarle que sólo su recuerdo lo había mantenido vivo durante su terrible experiencia. Pero le fue imposible pronunciar una sola palabra, así que se limitó a estrecharla con fuerza mientras las lágrimas brotaban en los ojos de los dos.

Para Bruenor era una imagen conmovedora, y también para Regis, Cepa y Drizzt, aunque el drow no estaba en condiciones de asimilarla plenamente y sentir alegría. Se había quedado sin *Guenhwyvar,* y su pérdida era tan grande como la de su padre, como la de Wulfgar. Durante muchos años, la pantera había sido su compañera, la única en infinidad de ocasiones, su amiga del alma.

Se sentía incapaz de despedirse de ella.

Fue Kierstaad, al recobrar el conocimiento gracias a la magia curativa de la enana, el que rompió el embrujo. El bárbaro se dio cuenta del peligro que corrían todavía, sobre todo teniendo en cuenta la creciente oscuridad de las nubes y la rapidez con que el corto día llegaba a su fin. Aquí hacía mucho más frío que en la tundra, y no disponían de combustible para hacer fuego.

El joven bárbaro conocía un modo diferente de cobijarse. Todavía en el suelo, apoyado en los codos, sustituyó a Bruenor en la tarea de dirigir al grupo. Valiéndose de *Khazid'hea,* Catti-brie cortó bloques de hielo, y los demás empezaron a apilarlos siguiendo las instrucciones de Kierstaad; poco después tenían terminada una estructura abovedada: un iglú.

Justo a tiempo, ya que la sacerdotisa enana había agotado sus conjuros y el frío empezaba a apoderarse de los compañeros. A no mucho tardar, las nubes se abrieron y empezaron a descargar una cellisca torrencial, seguida de una violenta tormenta de nieve.

Pero dentro de su refugio los compañeros estaban a salvo y calientes.

A excepción de Drizzt. Sin *Guenhwyvar,* el drow tenía la impresión de que nunca volvería a sentir calor.

El nuevo día amaneció gris, y el aire soplaba aún más frío que la gélida noche anterior. Por si fuera poco, los amigos descubrieron que se habían quedado aislados, atrapados, pues el vendaval nocturno había movido el hielo que daba tan apropiado nombre a este mar, y el iceberg en el que se encontraban se había desplazado muy lejos de los demás para cruzar al otro lado.

Kierstaad, que se sentía mucho mejor, ascendió a la cresta de iceberg y, llevándose el cuerno a los labios, sopló con todas sus fuerzas.

Pero la única respuesta que obtuvo fueron los ecos de su llamada, resonando a través de la lisa y oscura superficie del agua tras chocar contra las otras elevaciones de hielo.

Drizzt pasó la mañana orando a Mielikki y a Gwaeron Viento de Tormenta, pidiéndoles su guía, suplicándoles que le devolvieran a la pantera, su inestimable amiga. Quería que *Guenhwyvar* saliera del fondo del mar, que volviera junto a él, y rezó para que ocurriera así, pero Drizzt sabía que ésa no era la forma de conseguirlo.

Entonces tuvo una idea. No sabía si estaba inspirada por la diosa o se le había ocurrido a él, pero no le importaba. Se dirigió a Regis primero; Regis, que había tallado objetos tan maravillosos con el hueso de las truchas de cabeza de jarrete; Regis, que había creado el unicornio que colgaba del cuello del drow.

El halfling cortó un trozo de hielo de tamaño adecuado y empezó a trabajar, en tanto que Drizzt se retiraba a un extremo del iceberg, lo más lejos posible de los demás, y empezaba a llamar.

Al cabo de dos horas, el drow regresaba acompañado por una nueva amiga, una joven foca. Como vigilante, Drizzt era un experto en animales, sabía cómo comunicarse con ellos en términos rudimentarios, y conocía qué movimientos los asustaban y cuáles les daban confianza. A su vuelta, se alegró de ver que Catti-brie y Bruenor, utilizando un arco y una burda red tejida con apresuramiento, habían capturado algunos peces. El drow cogió uno y se lo echó a la joven foca.

-¡Eh! -protestó el enano, y entonces su semblante se animó-. Sí, haces bien -dijo mientras se frotaba las manos, creyendo entender la intención del drow-. Engorda bien a esa cosa.

El gesto ceñudo de Drizzt, el más severo que Bruenor había visto nunca, puso fin a su entusiasmo.

El vigilante se acercó a Regis, y se quedó sorprendido y encantado con el trabajo realizado por el halfling. Lo que antes sólo era un pedazo informe de hielo, ahora se había convertido en una copia casi exacta, en tamaño y forma, de la figurilla de ónice.

-Habría quedado mejor si hubiera tenido más tiempo -empezó a decir Regis, pero Drizzt lo hizo callar agitando una mano. La talla era suficientemente buena.

Empezaron a adiestrar a la foca. Drizzt arrojaba la figura de hielo al agua y gritaba *«¡Guen!»* mientras que Regis corría al borde del iceberg y pescaba la estatuilla con la red que Bruenor había tejido. Cuando el halfling volvía con la red y la figurilla junto a Drizzt, el drow lo premiaba con uno de los peces. Lo repitieron una y otra vez, y, por fin, Drizzt puso la red en la boca de la foca, arrojó la figura al agua, y gritó: *¡Guen!*

Como era de esperar, la avispada criatura resopló y, zambulléndose en el agua, recuperó rápidamente la talla hecha por el halfling. Drizzt miró a sus amigos, esbozando una sonrisa de esperanza, mientras echaba un pez a la hambrienta foca.

Siguieron con la misma rutina durante veinte minutos, y cada lanzamiento, de la talla llegaba un poco más lejos en las oscuras aguas. Todas las veces, la foca la recuperó sin problemas, y, del mismo modo, fue recompensada con aplausos y, lo más importante, con un pez.

Entonces decidieron tomarse un descanso, ya que la foca estaba cansada y ya no tenía hambre.

Las horas que siguieron fueron interminables para el pobre Drizzt. Permaneció sentado dentro del iglú, calentándose junto a sus amigos, mientras los demás no paraban de hablar, en especial con Wulfgar, procurando que el bárbaro volviera de nuevo al mundo de los vivos.

Era dolorosamente obvio para todos, sobre todo para Wulfgar, que todavía le quedaba mucho camino por delante.

Durante ese tiempo, Kierstaad salió varias veces del iglú y tocó el cuerno. El joven bárbaro empezaba a estar muy preocupado, pues se iban alejando cada vez más de la orilla, y no parecía que hubiera forma de volver a sus hogares. Podían pescar, y la sacerdotisa enana, así como el iglú, les proporcionaban calor y abrigo, pero en pleno mar de Hielo Movedizo era

imposible sobrevivir a lo largo de todo un invierno. Kierstaad sabía que, al final, una ventisca los alcanzaría, los enterraría en su iglú mientras dormían, o un hambriento oso blanco llegaría a su puerta.

Drizzt reanudó su trabajo con la foca esa tarde, y lo terminó haciendo que Regis distrajera al animal mientras él chapoteaba en el agua con la mano y gritaba el nombre de la pantera, simulando haber arrojado la figura de hielo.

La foca saltó al mar, excitada, pero aquello no duró mucho, y, transcurrido un rato, el frustrado animal subió de nuevo al iceberg y empezó a lanzar una especie de ladrido, protestando.

Drizzt no la recompensó.

El drow dejó a la foca dentro del iglú esa noche y gran parte de la mañana siguiente. Necesitaba que estuviera hambrienta, muy hambrienta, pues sabía que el tiempo se les estaba acabando. Su única esperanza era que el iceberg no hubiera flotado a la deriva demasiado lejos de la figurilla.

Tras un par de lanzamientos, el drow utilizó la misma táctica del día anterior y envió a la foca a una búsqueda inútil. Pasaron varios minutos y, cuando le pareció que la foca daba señales de frustración, Drizzt soltó la figurilla en el agua con disimulo.

La feliz foca la localizó y la sacó, y recibió su premio.

-No se hunde -comentó Regis, descubriendo cuál era el problema-. Tenemos que conseguir que la foca se acostumbre a bucear para sacarla.

Siguiendo esta lógica, cargaron la estatuilla con el gancho de escalar de Cepa, que Wulfgar dobló con facilidad. Drizzt tuvo cuidado en los siguientes dos lanzamientos, asegurándose de que la foca podía seguir el descenso de la figurilla. El despierto animal lo hizo a la perfección, sumergiéndose en las oscuras aguas hasta perderse de vista, y regresando con la figurilla en ambas ocasiones.

A continuación intentaron la estratagema otra vez, distrayendo a la foca mientras Drizzt chapoteaba con la mano en el agua, y todos contuvieron el aliento cuando el animal buceó y desapareció.

Emergió a unos cuantos metros del iceberg, ladró a Drizzt, y volvió a zambullirse. Esto ocurrió muchas veces.

Y entonces la foca emergió justo al bordé del iceberg y subió de un salto, alegre, al lado de Drizzt, cumplida su misión.

En la red estaba la figurilla de *Guenhwyvar*.

Los amigos lanzaron una estruendosa aclamación, y Kierstaad sopló el cuerno como un poseso. Esta vez, la llamada del joven bárbaro fue respondida por algo más que el eco. Kierstaad miró a los otros, esperanzado, y volvió a soplar.

Deslizándose sobre el neblinoso mar apareció un bote, con Berkthgar de pie en la proa y una partida de enanos y bárbaros remando con todas sus fuerzas.

Kierstaad tocó el cuerno otra vez y después se lo tendió a Wulfgar, que lanzó la nota más clara que jamás se había escuchado en el valle del Viento Helado.

A través de las oscuras aguas, Berkthgar lo miró, y también lo hizo Revjak. Fue un momento de desconcierto y júbilo, incluso para el orgulloso cabecilla bárbaro.

La noche de su regreso a las minas enanas, Drizzt se retiró, perturbado por un cúmulo de emociones encontradas. Estaba muy contento, increíblemente emocionado, de tener a Wulfgar de nuevo a su lado, y de haber salido de un enfrentamiento con enemigos tan poderosos junto a todos sus amigos, incluida *Guenhwyvar*, virtualmente ilesos.

Pero el drow no podía evitar pensar en su padre. Durante meses había dirigido todos sus esfuerzos para alcanzar una meta que creía lo llevaría hasta Zaknafein. Había fantaseado con

estar junto a su padre y mentor otra vez, y, aunque ni por un momento lamentaba que el prisionero de Errtu fuera Wulfgar y no Zaknafein, no le resultaba fácil olvidar esas fantasías.

Se fue a dormir en un estado de desasosiego, y tuvo un sueño.

Una presencia fantasmal lo despertó en su cuarto, y su primera reacción fue coger sus cimitarras, pero se frenó en seco y cayó de espaldas en el lecho al reconocer el espíritu de Zaknafein.

-Hijo mío -le dijo el fantasma, que sonreía cálidamente; era un padre orgulloso, un alma contenta-. Todo me va bien, mejor de lo que puedas imaginar.

Drizzt se había quedado sin habla, pero su expresión hacía las preguntas que había en su corazón.

-Me invocó un viejo clérigo -explicó Zaknafein-. Dijo que necesitabas saber lo que era de mí. Adiós, hijo mío. Quédate con tus amigos y con tus recuerdos, y ten siempre presente que volveremos a encontrarnos.

Sin más, el fantasma desapareció.

Drizzt lo recordó todo a la mañana siguiente con absoluta nitidez, y se sintió inmensamente aliviado. La lógica le decía que había sido un sueño, hasta que cayó en la cuenta de que el fantasma le había hablado en el idioma drow y de que el viejo clérigo al que Zaknafein se había referido sólo podía ser Cadderly.

El vigilante ya tenía decidido ir a Espíritu Elevado después del invierno para llevar la Piedra de Cristal -encerrada a buen recaudo en el cofre protector- como había prometido.

A medida que los días pasaban y el recuerdo de la fantasmal entrevista permanecía indeleble en su mente, el drow encontró verdadera paz de espíritu, pues llegó a la firme convicción de que no había sido un sueño.

-Me han ofrecido la jefatura de la tribu -le dijo Wulfgar a Drizzt.

Era una fría y despejada mañana invernal, más de dos meses después de su regreso del mar de Hielo Movedizo, y los dos amigos estaban fuera de las minas enanas. Drizzt meditó sobre esta noticia, que no lo pillaba de sorpresa, y en la mejoría física experimentada por su amigo en estos meses. Luego sacudió la cabeza; Wulfgar no se había recobrado todavía, y no debería asumir la carga de tal responsabilidad.

-Lo rechacé -admitió el bárbaro.

-Aún es pronto -le dijo Drizzt con voz animosa.

Wulfgar alzó la vista hacia el cielo, del mismo color que sus ojos, que volvían a brillar tras seis años de tinieblas.

-Jamás lo aceptaré -manifestó-. No es mi sitio.

Drizzt no estaba seguro de coincidir con esa opinión. Se preguntó hasta qué punto la negativa de Wulfgar se debía al abrumador reajuste que el bárbaro intentaba llevar a cabo. Incluso las cosas más sencillas de esta vida parecían extrañas para el pobre Wulfgar. Se sentía incómodo con todo el mundo, en especial con Catti-brie, aunque a Bruenor y a Drizzt no les cabía la menor duda de que la chispa entre los dos empezaba a alentar de nuevo.

-Sin embargo, aconsejaré a Berkthgar -prosiguió el bárbaro-. Y no admitiré hostilidades entre su pueblo, mi pueblo, y las gentes del valle del Viento Helado. ¡Todos tenemos enemigos reales de sobra sin buscarnos otros! -Drizzt estaba completamente de acuerdo con él.

»¿La quieres? -preguntó de improviso Wulfgar, pillando desprevenido al drow.

-Por supuesto que sí -respondió Drizzt con sinceridad-. Como también te quiero a ti, y a Bruenor, y a Regis.

-No me interpondré si... -empezó Wulfgar, pero lo interrumpió la risa de su amigo.

-Eso es algo que ni a ti ni a mí nos corresponde decidir, sino a Catti-brie -explicó el vigilante-. Recuerda lo que tuviste, amigo mío, y recuerda que, por tu estupidez, estuviste a punto de perderlo.

Wulfgar miró al drow larga e intensamente, decidido a hacer caso de su sabio consejo. Catti-brie era la única que podía disponer de su vida, y, decidiera lo que decidiera o eligiera a quien eligiera, Wulfgar siempre estaría entre amigos.

El invierno sería largo y frío, con continuas y fuertes ventiscas y terriblemente monótono. Las cosas no volverían a ser lo mismo entre los amigos; eso era imposible después de todo lo que les había ocurrido, pero estarían de nuevo unidos, en sus corazones y en sus espíritus. ¡Que nadie, ni mortal ni demonio, intentara separarlos otra vez!

Era una de esas perfectas noches primaverales en el valle del Viento Helado, no muy fría pero con una brisa lo bastante fresca para poner la piel de gallina. El cielo relucía con una multitud de estrellas. Drizzt era incapaz de distinguir dónde terminaba el firmamento y dónde empezaba la oscura tundra, pero eso no les importaba ni a él, ni a Bruenor ni a Regis. *Guenhwyvar* también estaba contenta, y merodeaba por las rocas bajas de la Escalada de Bruenor.

-Son amigos otra vez -dijo el enano, refiriéndose a Catti-brie y a Wulfgar-. Él la necesita ahora, y ella lo está ayudando a volver a la vida.

-No se olvidan así como así seis años de tormento a manos de un demonio como Errtu -se mostró de acuerdo el halfling.

Drizzt sonrió cálidamente, pensando que sus amigos habían vuelto a encontrar su lugar el uno junto al otro. Esa idea, desde luego, condujo al drow a plantearse cuál era su sitio.

-Creo que iré a reunirme con Deudermont en Luskan -anunció de pronto, inesperadamente-. Y, si no es allí, entonces será en Aguas Profundas.

-Condenado elfo, ¿de qué huyes esta vez? -repuso Bruenor.

Drizzt se volvió a mirarlo y soltó una carcajada.

-No huyo de nada, mi buen enano -replicó-. Pero tengo que hacerlo, primero porque di mi palabra, y segundo porque es en bien de todos. He de llevar la Piedra de Cristal a Cadderly en Espíritu Elevado, en la lejana Carradoon.

-Mi hija dice que ese sitio está al sur de Sundabar -protestó Bruenor, creyendo haber cogido a Drizzt en una mentira-. ¡No se va navegando hasta allí!

-Muy al sur de Sundabar -corroboró el drow-, pero más cerca de Puerta de Baldur que de Aguas Profundas. El *Duende del Mar* es veloz como el viento, y Deudermont me llevará mucho más cerca de Cadderly.

La bravata del enano fue derrotada por la simple lógica.

-Condenado elfo -rezongó-. ¡No soy partidario de meterme otra vez en un maldito bote, pero si no queda más remedio...!

Drizzt lo miró de hito en hito.

-¿Vas a venir? -preguntó.

-¿Es que pensabas que íbamos a quedarnos? -contestó Regis. Y, cuando el drow volvió su mirada perpleja hacia el halfling, éste se apresuró a recordarle que había sido él, y no Drizzt, quien había capturado a *Crenshinibon.*

-Pues claro que van a ir -sonó una voz familiar en la oscuridad, a cierta distancia-. ¡Y nosotros también!

Un momento después, Catti-brie y Wulfgar remontaban el último tramo del empinado sendero para reunirse con sus amigos.

Drizzt los miró a todos, uno por uno, y después alzó los ojos hacia las estrellas.

-Toda mi vida he buscado un hogar -dijo el drow quedamente-. Toda mi vida he esperado más de lo que se me ofrecía; más que Menzoberranzan, más que unas amistades que estuvieran conmigo sólo por interés. Y siempre pensé en el hogar como un lugar, y, de hecho, lo es, pero no en el sentido físico. Es un lugar que está aquí. -Drizzt se puso la mano sobre el corazón y se volvió a mirar a sus compañeros-. Es el sentimiento suscitado por amigos de verdad.

»Ahora lo sé, y sé que estoy en casa.

-Pero te marchas a Carradoon -señaló Catti-brie suavemente.

-¡Y nosotros con él! -gritó Bruenor.

Drizzt les sonrió y soltó una risa alegre.

-Si las circunstancias no me permiten quedarme en casa -dijo el vigilante-, entonces, simplemente, ¡me la llevaré conmigo!

En alguna parte, no muy lejos, sonó el rugido de *Guenhwyvar*. Los seis estarían de nuevo en el camino antes del próximo amanecer.